

ゲーム  
過酷なサバイバル遊戯に挑むアクションゲーム専門誌  
**アクションゲームサイド**  
VOL.02 GAMESIDE

# ACTION

シリーズ特集

## メタルギア



ドラゴンスクラウン

さよなら 海腹川背

近藤敏信インタビュー

アホ毛ちゃんばら

並木学&堀井直樹インタビュー

ひなのふわふわドリーム☆

ですのや☆インタビュー



1987-2012  
**25<sup>th</sup>**

**METAL GEAR**  
25<sup>th</sup> ANNIVERSARY





SPECIAL ISSUE  
巻頭特集

## 1 [シリーズ特集] メタルギア



ISSUE  
特集

## 33 ドラゴンズクラウン



ISSUE  
特集

## 41 アホ毛ちゃんばら



TOPICS  
話題作

- |                             |   |
|-----------------------------|---|
| 49 さよなら海腹川背                 | 78 BattleBlock Theater                                |
| 53 ダンジョンズ&ドラゴンズ® -ミスタラ英雄戦記- | 80 虫けら戦車  |
| 54 カプコン アーケード キャビネット        | 84 ファントムブレイカー:バトルグラウンド                                |
| 57 忍者じゃじゃ丸くん さくら姫と火竜のひみつ    | 86 God of War: Ascension                              |
| 60 BLACK KNIGHT SWORD       | 88 SOUL SACRIFICE                                     |
| 62 ARC STYLE:三国志Pinball     | 90 The Unfinished Swan                                |
| 63 アイ・マスト・ラン!               | 92 GRAVITY DAZE 重力的眩暈:<br>上層への帰還において、<br>彼女の内宇宙に生じた摂動 |
| 64 スカルガールズ                  | 94 エクストルーパーズ  |
| 70 碎魂 ~さいたま~                | 96 疾風のうさぎ丸 恵みの珠と封魔の印                                  |
| 72 スペランカーコレクション             | 98 3D 獣王記   |
| 74 大盛り! いきものづくり クリエイトーイ     | 3D ソニック・ザ・ヘッジホッグ                                      |
| 76 引ク押ス<br>引ク落ツ             |   |



CAT ISSUE  
猫特集

## 99 猫アクション!!

- |                     |                        |
|---------------------|------------------------|
| 99 ゴー!ゴー!ココポロ       | 101 peakvox ミュウミュウトレイン |
| 100 一騎当千!スマッシュヒーローズ |                        |



CD & BOOK & HOBBY  
音楽 & 本 &  
ホビー

- 102 激音!  
104 ゲーム書評  
105 新・光神話パルテナの鏡  
106 龍村正



CRITIQUE  
評論

- 107 リズムアクション名作選  
108 青春のアーケードアクション  
110 パソコン ACTION Magazine  
112 アクションゲーム名作選



INDIES  
同人

## 116 ひなのふわふわドリーム☆



COMMUNICATION  
コミュニ  
ケーション

- 120 読者コーナー ユートピアアクション  
124 FreePlay  
125 ゲームサイド横丁  
表3 読者プレゼント



# METAL GEAR

SOLID SNAKE

## METAL GEAR 2 SOLID SNAKE



METAL GEAR D



イラスト/高荷義之

### メタルギアの美術 ①MSXの時代【1987年、1990年】

『メタルギア』（1987年）と『メタルギア2 ソリッド・スネーク』（1990年）のビジュアルには映画からの影響が色濃く見受けられる。また後者のパッケージアートはミリタリーイラストやメカニックイラストで著名な高荷義之氏によるもの。MSXの限られた表現力とドット絵で描かれたゲーム画面に、パッケージアートのような戦場を想像し投影したプレイヤーも多かったのではないだろうか。





BIGBOSS / LIQUID SNAKE / SOLID SNAKE

SOLID SNAKE / RAIDEN



THE BOSS / NAKED SNAKE



#### メタルギアの美術 ②PS、PS2の時代【1998年、2002年、2004年】

ポリゴン&3Dモデルによる立体的な表現がゲームで可能となり、映画的手法の演出さえも可能になると、ひとめ見て『メタルギア』とわかる色濃い個性のイラストがメインビジュアルを飾るようになった。新川洋司氏の描く颯爽としながらも力強い水墨画タッチの画風は、『メタルギア』が日本産ゲームであることを静かに物語る。



1987-2012 **25<sup>th</sup> METAL GEAR**  
**25<sup>th</sup> ANNIVERSARY**  
 シリーズ特集  
**メタルギア**

日本国内でのヒットに留まらず、広大な海外市場をも視野に入れ、常に挑戦を続ける『メタルギア』シリーズ。2012年に25周年を迎え、ついに発表された完全新作『メタルギア ソリッド V』への期待を胸に、今、25年以上にわたる歩みを振り返る。

加えて2013年2月に登場し、ステルスから剣戟アクションへの転換で衝撃を与えた『メタルギア ライジング』について、今一度その真価を読み解く。

Text=曲輪 綾(STUDIO-M)【P.4~14、17~32】  
 ジストリアス(フリーライター)【P.15~17】  
 山本悠作(編集部)【P.1~3】

資料協力=特定非営利活動法人ゲーム保存協会  
 情報要塞 松原圭吾  
 マイコン&ゲーム BEEP  
 Wiz.

**BIGBOSS**



**OLD SNAKE**

**VICBOSS**



メタルギアの美術 ③HDの時代【2008年、2010年、2013年】

世界規模のユーザーを抱える英語圏の莫大な予算をかけられた海外ゲームの開発力と表現力に、2013年現在、日本のゲームは圧倒されているように見える。日本のゲームが追われる立場から追う立場になった時代。フルCGで緻密に描かれたメインビジュアルのスネークの険しい表情には、日本のゲームと、その技術力の意地が込められているように見えはしないだろうか。



# 第一部『メタルギア』シリーズ

## 『メタルギア』シリーズの歴史

『メタルギア』は1987年7月、MSX2用のソフトとしてリリースされた。その後、ファミリコンコンピュータに移植され、特に海外では独自に続編が作られるほどの好評を得た。1990年には続編の『メタルギア2』が発売。以降はMSXの斜陽とともにシリーズ自体も姿を消すが、1998年9月、『メタルギアソリッド』がプレイステーション用ソフトとして発売される。同作はこれまでの単独潜入、隠密行動というゲーム性はそのままに、人物を含む全編をポリゴンによる3Dで表現することで、圧倒的な説得力と臨場感を獲得。緻密な世界設定と個性的な登場人物たち、映画的な演出、ミステリアスなストーリー展開などが相まって世界的なヒット作となった。以降、『メタルギア』シリーズは、小島秀夫監督が中心となつて開発した世界観を共有する「メタルギアサーガ（叙事詩）」と、小島監督が監修やプロデュースなどに回った「派生作品」が発売されていく。その主なタイトルは下記のとおりで、『メタルギアサーガ』の歴史は2012年のメタルギア25周年記念時に発表された年表に組み込まれているのが特徴だ（左ページ参照）。

## 主な『メタルギア』シリーズ一覧

### ■メタルギア サーガ（叙事詩）

タイトル	本特集での略称	発売年	ハード
メタルギア	MG	1987年	MSX2
メタルギア2 ソリッド・スネーク	MG2	1990年	MSX2
メタルギア ソリッド	MGS	1998年	プレイステーション
メタルギア ソリッド インテグラル	—	1999年	プレイステーション
メタルギア ソリッド 2 サンズ オブ リバティ	MGS 2	2002年	プレイステーション2
ザ・ドキュメント・オブ メタルギア ソリッド 2	—	2002年	プレイステーション2
メタルギア ソリッド 2 サブスタンス	—	2002年	プレイステーション2
メタルギア ソリッド ザ・ツインスネークス	—	2004年	ゲームキューブ
メタルギア ソリッド 3 スネークイーター	MGS 3	2004年	プレイステーション2
メタルギア ソリッド 3 サブシスタンス	—	2005年	プレイステーション2
メタルギア ソリッド 4 ガンズ オブ サバトリオット	MGS 4	2008年	プレイステーション3
メタルギア ソリッド ビースウォーカー	MGS PW	2010年	プレイステーション・ポータブル
メタルギア ソリッド ビースウォーカー HD エディション	—	2011年	プレイステーション3 / Xbox 360
メタルギア ソリッド HD エディション	—	2011年	プレイステーション3 / Xbox 360
メタルギア ソリッド スネークイーター 3D	—	2012年	ニンテンドー 3DS
メタルギア ソリッド HD エディション	—	2012年	プレイステーション Vita
メタルギア ソリッド V ファントム ペイン	MGS V	開発中	プレイステーション3 / Xbox 360

### ■派生作品

タイトル	本特集での略称	発売年	ハード
メタルギア（ファミコン版）	—	1987年	ファミコン
Snake's Revenge	—	1990年	NES（海外）
メタルギア ゴーストバベル	—	2000年	ゲームボーイカラー
メタルギア アシッド	アシッド	2004年	プレイステーション・ポータブル
メタルギア アシッド 2	アシッド2	2005年	プレイステーション・ポータブル
メタルギア オンライン（MGS3 サブシスタンス同梱）	—	2005年	プレイステーション2
メタルギア ソリッド バンドデシネ	—	2006年	プレイステーション・ポータブル
メタルギア ソリッド ポータブル・オブス	ポータブル・オブス	2006年	プレイステーション・ポータブル
メタルギア ソリッド ポータブル・オブス+	—	2007年	プレイステーション・ポータブル
メタルギア オンライン（MGS4 同梱）	—	2008年	プレイステーション3
メタルギア ソリッド 2 バンドデシネ	—	2008年	DVD
メタルギア ソリッド モバイル	—	2008年	EZ アプリ、i アプリ、S! アプリ
メタルギア ソリッド タッチ	—	2009年	iOS
メタルギア アーケード	—	2010年	アーケード
メタルギア ソリッド ソーシャル オブス	—	2012年	iOS、Android
メタルギア ライジング リベンジェンス	ライジング	2013年	プレイステーション3

※廉価版、復刻版、記念版は一覧に記載していません



# 『メタルギア』 シリーズ内年表

(赤字は実際の出来事)

下は公式HP「The Chronicle」より抜粋した年表で、項目は左から「年」、「出来事」、「対応するシリーズ作品」。「MGSV」がどこに入るのか、推測するのもファンにとっては楽しみのひとつだ。

192X年	ザ・ボス誕生	
1935年	ネイキッド・スネーク(ビッグボス)誕生	
1939年	第二次世界大戦勃発	
	米・ルーズベルト大統領が原爆開発を正式に認可。プルトニウムの生産開始	
1942年	スターリングラード攻防戦、ザ・ボスがコブラ部隊を設立	
	オタコンの祖父がマンハッタン計画に参加	
1944年	連合軍ノルマンディ上陸作戦にコブラ部隊を投入	
1945年	第二次世界大戦終結	
	ヒューイ(オタコンの父)が生まれる	
1947年	コブラ部隊解散	
1949年	独・東西に分断される	
1950年	朝鮮戦争にザ・ボス参戦、ジャックが弟子入り	
1951年	米・ネヴァダ州砂漠で原爆実験。ザ・ボス実験に参加、大量被曝する	
1952年	米・NSA(国家安全保障局)設立	
1954年	米・ビキニ環礁での水爆実験にて、ネイキッド・スネーク、被曝	
	米・有人宇宙飛行計画「マーキュリー計画」にザ・ボス参加	
1960年	米・NSA暗号解読員2名(EVAとADAM)ソ連に亡命	
	米・ケネディ大統領、賢者達の不評を買う	
1961年	米・ザ・ボスが非公式の有人宇宙飛行実験に成功	
1962年	ソコロフが西側に亡命、両首脳の密約により返還	
1964年	「ヴァーチャス(貞淑)ミッション」「スネークイーター作戦」実施	メタルギア ソリッド 3 スネークイーター
	ネイキッド・スネーク、ビッグボスの称号を得る	
1965年	米・ベトナムに対し北爆開始	
	シグント、ARPA(後のDARPA)へ「ARPANET」の立ち上げに関与	
1968年	EVA、ハノイで消息不明	
1969年	米・アポロ計画実施、初の有人月面着陸	
	米・国防総省のARPAがARPANETを設立、インターネットの基礎となる	
1972年	ゼロ「恐るべき子供達計画」実施	
	ビッグボスの子供達(ソリッド、リキッド)生まれる	
1974年	CIA中米支局「平和歩行計画」実施	メタルギア ソリッド ピースウォーカー
1986年	米・「ヒト・ゲノム解析計画」を提唱、世界的な規模で研究開始	
1989年	ベルリンの壁崩壊	
1990年	イラク軍のクウェート侵攻	
	東西ドイツ再統一	
1991年	国際連合が多国籍軍を派遣、「湾岸戦争」勃発	
1994年	米・核実験禁止法を可決	
1995年	アウターヘブン蜂起	メタルギア
1999年	ザンジバーランド騒乱	メタルギア 2 ソリッド・スネーク
2000年	日、英、欧の「国際ヒトゲノム計画」のチームがヒトゲノム解読を発表	
2001年	アメリカ同時多発テロ事件が発生	
2003年	大量破壊兵器保持の疑いでイラクに多国籍軍が侵攻、「イラク戦争」勃発	
2005年	シャドー・モセス島事件勃発	メタルギア ソリッド
	ドキュメンタリー「シャドー・モセスの真実」ベストセラーに	
2007年	マンハッタン沖タンカー沈没事件	メタルギア ソリッド 2 サンズ オブ リバティ
	海上汚水処理施設ビッグシェル建設	↓
	ビッグシェル占拠事件	↓
2009年	オセロット(リキッド)、アーセナルギアからGWを奪取	↓
2010年	イラク駐留アメリカ軍戦闘部隊が撤退完了、現地軍はPMC各社が受託	
2014年	ソリッド・スネークがオールド・スネークとして戦場に現れる	メタルギア ソリッド 4 ガンズ オブ ザ パトリオット

年表は公式サイト「Truth behind METAL GEAR SOLID」の「The Chronicle」より抜粋し、編纂しています。





# 『メタルギア』 シリーズ METAL GEAR SERIES

## 作品 紹介

ここでは5ページの表に掲載した作品を紹介する。  
作品のストーリーと特徴をおさらいしよう。

### メタルギア2 ソリッド・スネーク

METAL GEAR 2 SOLID SNAKE



中央アジアの小国ザンジバールランドが、各国の核兵器貯蔵庫を襲撃して核武装を行い、さらに、石油を精製する微生物の発明者、キオ・マルフ博士を拉致するという暴挙に出た。軍を退役していたソリッド・スネークだったが、現FOXGROUND司令官であるロイ・キャンベルに説得され、世界の脅威となったザンジバールランドへと乗り込むことにする。

#### ザンジバールランド騒乱 核攻撃の恐怖再び



ホフク移動、O2ゲージ、レーダーなど、のちのシリーズに継承されるシステムが初登場

警戒態勢をとるなど、敵兵士の行動が複雑化。身を潜めた際の緊張感が大きくアップした。

### メタルギア

METAL GEAR



#### アウターヘブン蜂起 新人隊員スネーク登場

南アフリカ奥地に存在する武装国家アウターヘブン。米国の特殊部隊FOXGROUNDは、その要塞で「メタルギア」という謎の超兵器が開発されていることを偵知。この情報を重くみたNATOは同部隊にメタルギアの破壊を命じる。だが、部隊司令官のビッグボスが要塞に潜入させたのは、新人隊員のソリッド・スネークただひとりであった……。

小島監督による記念すべきシリーズ



敵の視界に入らなければ気づかれないという、シリーズの根幹を作ったゲームだ

ズ1作である。戦闘のリスクを追求することで、敵の目をかいくぐるというゲームの楽しみ方を教えてくれた。

#### 移植・復刻

PS3『メタルギア ソリッドレガシーコレクション』収録・7980円(税込)  
PS3/Xbox 360『メタルギア ソリッドHD エディション』収録・5480円(税込)  
Wiiバーチャルコンソール『メタルギア』『メタルギア2 ソリッド・スネーク』配信中・各800Wiiポイント  
アプリ/EZアプリ/SIアプリ コナミネットDX『メタルギア』『メタルギア2 ソリッド・スネーク』配信中



# メタルギア ソリッド

METAL GEAR SOLID

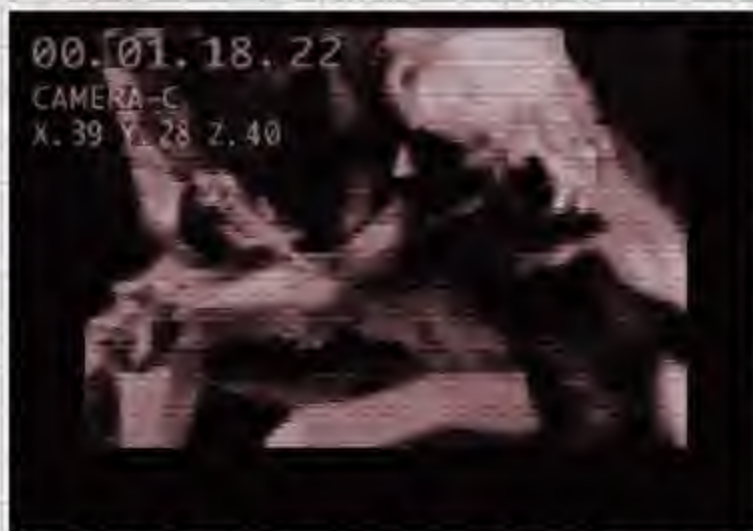


## シャドー・モセス島事件 スネーク、極寒の要塞へ

2005年、米国の北西端に位置するアラスカ州、フォックス諸島沖のシャドー・モセス島。その小島で演習中であつた特殊部隊FOXHOUNDが、指揮下の次世代特殊部隊とともに同島の核兵器廃棄施設を占拠した。彼らは「ビッグボスの息子たち」と名乗り、核兵器を米国に突きつけ、政府に対して5000万ドルと、史上最強の兵士ビッグボスの遺体を要求。24時間以内に要求が入られな場合、核を発射すると脅しをかけ

た。このテロリズムに対し、政府は元FOXHOUND司令官ロイ・キャンベルを召集し、初期対応に当たさせた。キャンベルに与えられた任務はふたつ。ひとつはテロリストたちの核発射能力の確認および発射の阻止、もうひとつは人質として拉致されたDARPA（国防省付属機関先進研究局）局長ドナルド・アンダーソンと、アームズ・テック社社長ケネス・ベーカーの救出である。作戦にあたりキャンベルは、アラスカに隠棲していた潜入任務のスペシャリストであり信頼する元部下の、ソリッド・スネークに出勤を要請した。

事態の深刻さと迫るタイムリミットから重い腰を上げたスネークは、潜水艦で迎えに来たキャンベルと合流しシャドー・モセス島へと向かう。



スネークは海中からの潜入に備え不凍ペプチドとナノマシンを注射される。これがすべての始まりだ

## 画面の3D表示化と リアルタイムポリゴンデモ

本作は『MG』、『MG2』で発揮された、限定空間におけるスリリングな隠密行動というゲーム性を完璧に継承しつつ、画面を3D表示化することで大きな進化を遂げた作品だ。現実感のある立体的なグラフィックは本作に最適であり、スネークの隠密行動やボスたちとの戦闘が、非常に緊張感あふれるものになった。



通常は真上から見下ろす俯瞰タイプのカメラ視点だが主観視点も可能。ライフルはスコープ視点になる

また、全編をフルボイス化したことと、ゲーム内で表示しているキャラクターの3Dモデルをそのままデモシーンでも使用するというリアルタイムポリゴンデモ方式を採用したのも特徴で、これらの併用によって、元から際立っていた登場人物たちに「演技力」が加わり、各人物の個性の表現が豊かになった。なかでも圧巻のキャラクターは、リキッド・スネーク率いるFOXHOUND部隊のひとり、常にガスマスクを着用する超能力者サイコ・マンティスだ。彼の超能力による念力と読心術による精神攻撃は、そのマスク越しの不気味な呼吸音とともに、プレイヤーに忘れがたい強烈なインパクトを与えた。

## 移植・復刻

PS3『メタルギア ソリッド レガシーコレクション』にプロダクトコード付属・7980円（税込）  
PS3 / Xbox 360『メタルギア ソリッド HD エディション』にプロダクトコード付属・5480円（税込）  
PS3・PSP・PS Vita ゲームアーカイブス『メタルギア ソリッド』配信版・600円（税込）



## メタルギア ソリッド 2 サンズ・オブ・リバティ

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY



### タンカー沈没事件と ビッグシェル占拠事件

シャドー・モセス島の事件から2年後の2007年。オセロットが闇市場に流した技術情報により、メタルギアは各国で開発され、特別な兵器ではなくなりつつあった。そんな中、反メタルギア財団「フィランソロピー」をオタコンと結成したスネークは、米国海兵隊が開発した新型メタルギアが、演習のため極秘裏に輸送されるという情報をつかむ。メタルギア開発の証拠写真を入手するため、ハドソン川で輸送タンカーに

単身潜入したスネークだったが、その直後、タンカーは謎の部隊によって襲撃されてしまう……。

タンカーがスネークとともにハドソン川に沈没してから2年後。その沈没により流出した原油回収のため、マンハッタン沖には巨大海上除染施設「ビッグ・シェル」が建設されていた。だが、4月29日、同施設は「サンズ・オブ・リバティ」と名乗るテロリスト集団に襲撃され、占拠されてしまう。同地を訪れていたジェームズ・ジョンソン米国大統領を筆頭とする多数の人々の命を盾に、テロリストは政府に300億ドルを

要求する。要求が入れられない場合、ビッグ・シェルに仕掛けた大量の爆弾を起爆させるという。米国国防総省は人質の救出とテロリストたちの武装解除を行うべく、海軍SEALIC（シールテン）と、新生FOXHOUND部隊の投入を決定した。ただし、FOXHOUNDはSEALICにも知られることなく行動せよという、過酷な条件が課せられる。その適任者に出されたのは、雷電のコードネームを持つ新人隊員である。彼は単身、ビッグ・シェルへと乗り込む。



スネークから雷電への主人公の交代劇が話題を呼んだ。雷電はイロコイ・プリスキンの協力を得て、テロリスト集団たちと戦っていく

### 雷電登場 グラフィックが大幅進化

本作は2001年にプレイステーション2用ソフトとして発売された。その特徴は、何といてもスネークではないプレイヤーキャラクターが登場したことだ。スネークがプレイヤーキャラクターなのは、タンカーが沈没するまでのプロローグ部分だけで、本編にあたる部分はすべて「雷電」を操作することになる。とはいえ、本編にもスネークは登場し、雷電と共闘するので、物語的には二人の主人公と言って差し支えない。それ以外の特徴としては、ハードの性能向上に合わせ、非常にリアルなグラフィックを実現したことや、ローリング（前転や側転）、エルード（ぶら下がり）、敵のホールドアップ、倒れた相手を抱えての移動、主観視点での射撃といったアクションの追加が挙げられるが、「麻酔銃」が登場したのも本作が初。この銃により、敵を殺さずに無力化させることが可能になった。命中させても相手に警戒されず、どこに当てても寝かせられるため（頭や胸に当てないとすぐには寝ないが）、通常の銃に比べてリスクが低いものとなっている。

### 移植・復刻

PS3『メタルギア ソリッド レガシーコレクション』収録・7980円（税込）  
PS Vita『メタルギア ソリッド HD エディション』（2&3セット）パッケージ版・4980円（税込）／ダウンロード版・4480円（税込）  
PS3／Xbox 360『メタルギア ソリッド HD エディション』収録・5480円（税込）



# メタルギアソリッド3 スネークイーター

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER



## シリーズ起源の物語 スネークイーター作戦開始

1964年8月24日。米国の特殊部隊FOXによる「貞淑なる作戦（バーチャスミッション）」は開始された。目的はソ連で最新兵器の開発にあたっている科学者、ソコロフの奪還である。ソコロフは2年前に米国へ亡命しようとしたが、キューバ危機の際にソ連が身柄を要求、米国はそれを飲み返還されたという経歴の持ち主である。返されたソコロフは、ソ連国家保安委員会（KGB）の監視下に置かれ、兵器開発に従事

させられていたが、その兵器が間もなく完成することをCIAは探知。開発を中止させるため、CIAは新設されたばかりの特殊部隊FOXに彼の奪還を命じた。密林地帯にある廃工場に監禁されていたソコロフを救出したのは、単身ソ連に潜入したFOX隊員ネイキッド・スネーク。彼は、ソコロフの身を狙うソ連軍参謀本部情報総局（GRU）のタカ派、ヴォルギン大佐が派遣した山猫部隊を退けるが、思いも寄らぬ人物によってソコロフを奪われ、作戦は失敗する。その人物は第二次大戦でコブラ部隊を率い、伝説の兵士と謳われ



ザ・ボスは10代半ばのスネークを引き取り、以降、彼を弟子として10年もの間行動を共にした。スネークのパンダナは彼女の形見となる

た米国の英雄「ザ・ボス」。彼女はスネークへのアドバイザーとして作戦に参加していたが、何を思ったか小型核砲弾とソコロフの身柄を手土産に、ヴォルギン大佐の手引きでソ連に亡命したのである。

1964年8月30日。スネークは再びソ連の密林に降り立つ。汚名返上の機会として彼に与えられた任務は、ソコロフの救出と最新兵器「シヤゴホット」の破壊、そして裏切り者であり、彼がこの世で最も敬愛する師匠、ザ・ボスの抹殺である。



殴る、蹴る、拘束するといった格闘による攻撃もCQC（近接格闘）に改められ、組みつきから多彩な技に連携させられるようになった

## 舞台はジャングル 食料をキャプチャーせよ

2004年に発売された本作は、隠密行動のゲーム性はそのままに、舞台を「ジャングル」へと変化。スネークに時間経過で減少するスタミナが設定され、食料の確保、怪我や病気の細分化、環境に合わせたカムフラージュなど新システムが導入された。食料の味の感想をしゃべるスネークのセリフが聞きたくて何でも食べたくなるのが『MGS3』だ。

## 移植・復刻

PS3『メタルギアソリッドレガシーコレクション』収録・7980円（税込）  
PS Vita『メタルギアソリッドHDエディション』（2&3セット）パッケージ版・4980円（税込）／ダウンロード版・4480円（税込）  
3DS『メタルギアソリッドスネークイーター 3D』・5980円（税込）



## メタルギアソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット

METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS



### SOPシステムと 愛国者達の銃

2014年。国の政策に依存せず、兵力を金銭で提供する民間軍事請負企業（PMC）が急速に台頭し、戦争はビジネスへと変貌を遂げていた。その背景には、SOP（ソップ）という、米国のアームズテックセキュリティ社が開発した大規模な制御管理システムの普及があった……。

そんな中、国連で活動していたロイ・キャンベルは、業界最大手であるPMC5社を束ねるマザーカンパニーが、アウトターヘブンという名称

であることを突き止め、その経営者リキッド・オセロットが中東に姿を現したことを知る。リキッドの決起は近い、そう推測したキャンベルは、ひとりの男にリキッドの暗殺を依頼する。

伝説の兵士ソリッド・スネーク。彼はキャンベルの依頼を引き受けた。その肉体は原因不明の老化現象が進行し、70代に見えるほど衰え、余命はわずか一年。彼は命が尽きる前に、因縁に決着をつけることを選択したのだ。リキッドの居場所を正確に知る情報提供者と接触するため、スネークは筋力を補う新型のスニーキング



銃器にはID認証チップが標準装備され、その認証コードをナノマシンに持たない者の使用を拒む。スネークはドレブンの武器洗浄に頼ることに

### 勢力への潜入と 新技術オクトカム

グスーツを身につけ、中東の紛争地帯へと単身潜入する。

本作はソリッド・スネークのシリーズ完結編として2008年に発売。プレイステーション3における当時最高水準のグラフィックと大ボリュームが特徴だ。本作は隠密潜入という従来のコンセプトに加え、現地勢力に加勢して「英雄度」を高め、味方と認知してもらい攻撃を回避する



前作のスタミナゲージに代わり気力ゲージが登場。熱さ寒さなどのストレスにより減少し、気力が高い状態では、LIFEの自然回復量が増加

という、「勢力に紛れ込む」という新しい潜入方法が導入された。アクション面では使い勝手のいい「しゃがみ移動」が可能になった。なお前作『MGS3』にあった食物の確保や、怪我・病気の治療は本作では採用されていないが、カムフラージュは継承。スネークのスニーキングスーツの「オクトカム」は色を変化させる迷彩で、着替えたリペイントをすることなく、数秒待機するだけでカメレオンのように周囲の風景に溶け込めるように進化している。

移植・復刻

PS3『メタルギアソリッドレガシーコレクション』収録・7980円（税込）

PS3『メタルギアソリッド4 ガンズ・オブ・ザ・パトリオット PLAYSTATION 3 the Best』・3990円（税込）



# メタルギア ソリッド ピースウォーカー

METAL GEAR SOLID PEACE WALKER



## 東西の暗闘 ピースウォーカー計画

『MGS3』の「スネークイーター作戦」から10年後の1974年。米  
国から姿を消したスネークは、南米  
コロンビアの地で、いずれの国にも  
属さない独自の軍隊を設立していた。  
そんな彼を訪ねたのは、コスタリカ  
国連平和大学の教授を名乗る、右腕  
が義手のガルベスという男と、その  
教え子パスである。ガルベスは1年  
ほど前からコスタリカに現れた、正  
体不明の武装集団の排除をスネーク  
に依頼する。だが、彼の言う武装集

団とは米国のCIA、そして、ガル  
ベスの正体はソ連のKGBであり、  
かかると中南米を巡る東西の対立  
に巻き込まれるとスネークは察知し、  
見送るつもりであった。だが、これ  
を予期していたガルベスは、切り札  
を出す。それはパスが持ち帰ったテ  
ープに収められていた、ザ・ボスの  
声であった……。

同年11月10日。スネークは単身コ  
スタリカに入る。CIAの動向を探  
るため、物資集積所に潜入した彼は、  
そこで思わぬ事態を知ることになっ  
た。CIAはコロンビアに、核弾頭  
を運び込んでいたのである。

## 通信協力、対戦プレイと マザーベースの強化

本作はプレイステーション・ポ  
ータブル用ソフトとして、2010年  
にリリース。本編はこれまでどおり  
のステルスアクションだが、デモン  
はデジタルコミック調の「アー  
ティストデモ」で表現されている。  
本作の最大の特徴は、アドホック  
通信機能を活用した、ほかのプレイ  
ヤーとの協力プレイができるという  
点だ。そのため、協力プレイがしや  
すいよう、ストーリーの流れの中で  
アクションを行っていく従来の進行  
スタイルではなく、特定の「ミッシ  
ョン」をクリアすると、ストーリー  
を進められるという、ミッションク  
リア方式が採用されている。一度ク  
リアしたミッションであれば、基本  
的にいつでも何度でもプレイできる。  
ミッションにはクリアでストー  
リーが進む34種類の「MAIN OPS」  
と、ストーリー進行には影響しない  
128種類もの「EXTRA OPS」が  
用意されており、そのほとんどで協  
力プレイが可能。ミッションで捕虜  
にした人員、手に入れた設計図、鹵  
獲した兵器などは、スネークたちの  
拠点「マザーベース」へ送ることが

でき、その人員や物資で部隊を強化  
していけるといふ、部隊の育成要素  
も取り入れられている。人員を各部  
署に配備後、実戦部隊を各地に派遣  
して資金を稼ぎ、糧食班によって基  
地の食料を充足させ、一方で研究開  
発や医療、諜報班に資金を割き、新  
しい装備やアイテムを開発していく  
といった具合だ。おかげで本作では  
武装やアイテムは現地調達するもの  
ではなく、基本的にマザーベー  
スで開発して手に入れ、携帯してい  
くものとなっている。



本作にはピューパやクリサリスを始め、5種類もの大型メタルギアが登場す  
る。スネークはそのすべてと戦い、撃破していくこととなる

## 移植・復刻

PS3『メタルギア ソリッド レガシーコレクション』収録・7980円(税込)  
PS3『メタルギア ソリッド ピースウォーカー HD エディション PlayStation 3 the Best』・3480円(税込)  
PSP『メタルギア ソリッド ピースウォーカー PSP the Best』・パッケージ版・2940円(税込) / ダウンロード版・890円(税込)



## メタルギア アシッド2

METAL GEAR ACID 2



前作『アシッド』から一年後に発売された続編。SOLID EYE「とびだシッド」が同梱



### 記憶喪失の不法入国者 ソリッド・スネーク

米国のとある空港で、不法入国者の一団がFBI捜査官ダルトンに捕らえられる。その中にひとり、記憶喪失の男が存在した。男の名はソリッド・スネーク。ダルトンはスネークに、ある場所への潜入を強要する。目的は黒い噂の絶えない、ストラテロジック社の極秘捜査であった。本作は前作『アシッド』のシステムを踏襲しつつ問題を解消、新規のカードも大量に追加されている。

## メタルギア ゴーストバベル

METAL GEAR Ghost Babel

ドットで描写された『MG2』の進化系と言える作品



### ソリッド・スネーク 要塞ガルエードへ潜入

2002年。アフリカの小国ジンドラで内戦が勃発。米国が開発していたメタルギア「ガンダー」がジンドラ解放戦線によって奪われた。退役生活を送っていたソリッド・スネークだったが、ロイ・キャンベルの要請に応え、解放戦線の本拠地、要塞ガルエードへの潜入を開始する。本編のほかに180種類ものV.R.Tレーニングモードがあり、通信ケーブルを使えば対戦プレイも可能。

## メタルギア ソリッド バンドデシネ

METAL GEAR SOLID BANDE DESSINÉE



このデジタルコミック表現は『ポータブル・オプス』『MGSPW』にも採用された



### アシュレイ・ウッズの コミックをデジタル化

『MGS』を原作に、アシュレイ・ウッズがコミック化、アメリカで販売された『METAL GEAR SOLID: OFFICIAL COMIC BOOK』全12巻をデジタル化した作品。オープニングとサウンドの追加、テクスチャマップやエフェクトによる映像処理などが行われた。また、画像から記憶片を探し出す精神探査モード、それをつなぎ合わせる記憶構築モードも追加されている。

## メタルギア アシッド

METAL GEAR ACID



本作でも隠密行動が基本。先の読めない展開がプレイヤーを物語に引き込む



### 『メタルギア』初の 戦略諜報カードゲーム

2016年。ソリッド・スネークは、モロニ共和国のロビト理化学研究所へ潜入した。その目的は、乗客の命と引き換えに旅客機のハイジャック犯が要求した「ピュタゴラス」の奪取である。本作のジャンルは「戦略諜報カードゲーム」。入手したカードで40枚程度のデッキを構築し、そこから6枚引いて手札とし、手札を使用して行動する。敵に発見されると増援を呼ばれる仕様は健在だ。

移植・復刻

PSP『メタルギア アシッド PSP the Best』2100円(税込)  
PSP『メタルギア アシッド2 PSP the Best』2800円(税込)



## メタルギア ソリッド モバイル

METAL GEAR SOLID MOBILE

『MGS2』に迫るグラフィックを実現。アクションを練習できるVRトレーニングモードも存在する



携帯電話用のアプリ。シャドー・モセス事件後に、スネークとオタコンが結成した反メタルギア財団「フイランソロピー」。その活躍を描く作品で、ジャンルはこれまでどおりの戦術諜報アクション。壁に張りつく、壁を叩く、ホフク、エルードと、従来と変わらない多彩なアクションで潜入任務を行える。また、携帯電話のカメラを活用して、ゲーム内に役立てるシステムも搭載されている。

### フイランソロピー始動 カメラも駆使して潜入

## メタルギア ソリッド ポータブル・オプス

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS



絵に音声加わって動く、デジタルコミック表現による迫力のデモシーンも必見だ



### 特殊部隊の反乱 賢者の遺産の行方

1970年。スネークは何者かに襲撃され、留置場へ放り込まれた。そこはサンヒエロニモ半島、東西の緊張緩和により見捨てられた島。スネークは彼と同様に捕われていたロイ・キャンベルとともに、脱走を企てる。本作はシリーズ作品と同様の戦術諜報アクションだが、捕虜を味方につけ、チームを編成して作戦にあたるのが特徴。また、ほかのプレイヤーとの通信対戦も可能だ。

## メタルギア ソリッド 2 バンドデシネ

METAL GEAR SOLID 2 BANDE DESSINÉE



コミックとしてアレンジされた『MGS2』は3時間もの大ボリューム



アシュレイ・ウッドがコミック化した『MGS2』をデジタル化し、DVD-Videoで発売された作品で、前作の『MGS バンドデシネ』も同梱。前作にあったゲーム的な要素は排除されたが、フルボイス化を実現。前作と同様、コミック用にストーリーが再構成されており、ファットマンの暴走、エマを助けるスネーク、スネーク対ヴァンプなど、ゲーム本編とは異なる展開を楽しめる。

### 2作品を収録した DVDデジタルコミック

## メタルギア ソリッド ポータブル・オプス・プラス

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS PLUS



インフィニティミッションはクリアすると高い難易度に挑戦できるようになる



### 育成、強化、通信対戦に 特化した作品

『ポータブル・オプス』の拡張パックで、仲間の収集と育成、チームの強化と、通信対戦に特化した作りとなっている。ストーリーモードに代わり、ランダム出現するステイジのクリアを目指す「インフィニティミッション」、ボスと戦う「ボスラッシュ」、対戦の練習を行う「トレーニング」が追加。さらに対戦ステイジや兵士の増加、チャット機能の強化、育成の見直しなどがなされている。

移植・復刻

PSP『メタルギア ソリッド ポータブル・オプス』配信版・1500円  
PSP『メタルギア ソリッド ポータブル・オプス コナミ殿堂コレクション』・1800円(税込)  
PS3『メタルギア ソリッド レガシーコレクション』に『バンドデシネ』2作品収録・7980円(税込)



## メタルギア ソリッド ソーシャル・オプス

METAL GEAR SOLID SOCIAL OPS



ミッションでランダム遭遇するレイドボス。強力な相手だが、制限時間内に倒すと特別報酬が手に入る

カードを収集し  
デッキを構築せよ

スマートフォン用のアプリでジャンルはカードバトルRPG。時間経過などでたまるAPを使って敵地へと潜入、最後はミッションボスとバトルになり、バトル終了でクリアとなる。バトルでは最高8枚の「キャラクター／兵器カード」と1枚の「メタルギアカード」で編成したデッキを用い、ボスや対戦相手と戦う。歴代シリーズのキャラクターたちで、デッキを組めるのが魅力だ。

## メタルギア ソリッド タッチ

METAL GEAR SOLID TOUCH



ボス戦は『MGS4』を経験済みだと攻略手順を予測しやすい

『メタルギア ソリッド 4』の世界をシミュレーションで進む

スマートフォン用のアプリ。本作のジャンルは、出現する敵をすべて倒して進む「タッチシミュレーション」で、いつものように、敵に気づかないよう隠れてやり過ごすといったことはできない。ストーリーは『MGS4』のダイジェスト版だ。全20種類ものミッションが用意されており、『MGS4』のボスたちはすべて登場。ドレピンポイントで待ち受け画面も入手できる。

## その他の『メタルギア』作品

ここまでで紹介した以外にも派生作品がある。代表的なのは『メタルギア オンライン』。この作品は『MGS3サブシスタンス』版と『MGS4』版の2種類あり、どちらも対戦がメインだが、オンラインサビスはすでに終了。海外ではNES（海外版ファミコン）に独自の続編『Snake's Revenge』が発売され、同名のLCDゲームも登場した。



『MGS4』に同梱された『オンライン』ではSOPシステムも導入。味方の位置などが把握できる

## メタルギア アーケード

METAL GEAR ARCADE



ミッションモードは訓練、制圧、強襲など5種類が用意されている

『メタルギア』の世界で戦う  
ひとりの兵士になる

『メタルギア』の世界をモチーフにした、アーケード用のガンアクションゲーム。ヘッドコントローラーで視点を変更、ガンコントローラーで射撃を行う。同じ店にいる仲間、またはひとりで与えられた命令をクリアしていく「ミッションモード」と、全国のプレイヤーとチームを組んで対戦する「全国対戦モード」のふたつがメイン。全国対戦モードでのランキング大会が定期的に行われる。



# 敵との戦いを「避ける」 ステルスアクション

Text=ジストリアス  
(フリーライター)

## シリーズの存続条件 一貫性とその本質

『メタルギア』シリーズは2012年に25周年を迎え、そのタイトル数は外伝的な作品を入れてもかなりの数がのぼる。国内の作品で長く続いているゲームタイトルは、ほかには『マリオ』、『ゼルダの伝説』、『信長の野望』、『ドラゴンクエスト』、『ファイナルファンタジー』など、名だたるシリーズの名がずらりと並ぶ。では、それらシリーズ作品が、長く続いていく理由は何だろうか？ 二作目

が作られるほどのだから、第一作目のヒットは必須だ。制作会社の安定も欠かせない。ほかにも諸々あるだろうが、最大の理由は、ゲームジャンルの一貫性ではないだろうか。

『マリオ』は一見そう見えないが、『マリオ』が登場する作品には、初心者にも優しく人を選ばないという一貫性があり、『ゼルダ』なら謎解きアクションと、〇〇といえはジャンルはコレと、はっきりとした一貫性、いわゆる「本質」がある。

『メタルギア』の場合はずばり「ステルスアクション」だ。アクション

ゲームにおいて「敵は圧倒的な力で

なぎ倒すもの」という根本的な発想

がある中で、『メタルギア』は常に敵

の目を忍び、好んで戦闘には参加せ

ずに任務遂行を寡黙に目指す。そん

な一見地味な、アクションゲームに

おける爽快感が少なくと思えるゲー

ム内容で、『メタルギア』は今や世

界に轟くアクションシリーズの大作

となった。多くのファンを惹きつけ

る『メタルギア』の魅力とは一体な

んだらうか？ それは続編を生むほ

どのヒット作品となり、シリーズ存

続のきっかけとなる1作目、『MG』

を見直すところから始めてみたい。

## ステルスアクション

### 『メタルギア』の魅力

『メタルギア』シリーズは一般的に

# Solid Snake



# Old Snake



「ステルスアクション」というジャン  
ルで呼ばれており、その内容は身を



トレードマークのバンダナ以外、スネークに目立った特徴はない。本シリーズの「ステルスアクション」にぴったりの主人公である



# Naked Snake



潜めつつ行動し目的の達成を目指すというもの。初代『MG』が発売された1987年当時では、非常に斬新なゲームスタイルだった(※1)。これはMSXのハードの制約上、画面上に敵を多く出すことができない(※2)ため、「敵が多く出てこない(※3)ため、敵が多く出てこない」という逆転の発想が生んだもので、敵の攻勢がプレイヤーを大きく上回り、まともに戦っても押し負けてしまう(※3)、という難易度でこれを表現してみせた。当時アクションゲームは「圧倒的な強さで、敵を次々と倒していく」というものが主流だった中で、本作はきわめて異色だった。

また、『MG』では初期装備だと武器を持ち合わせておらず、銃や爆弾など手に入れるまではパンチが攻撃方法なのだが、これが非常にリーチが短く、しかも真正面から敵を倒そうとすると見つかるのは必須。またたく間に増援を呼ばれ蜂の巣にされてしまうので、「死角から敵を殴りつけ、増援を呼ばれる前に倒す」という戦法を取らざるをえない。

しかし、これが映画やドラマなどでよくある「凄腕のエージェントが、音を立てずに敵を一人一人始末する」というシチュエーションの体現でもあり、同じコナミのミリタリーアクションでも、人並み外れた能力を持つ兵士が銃をもって大暴れする『魂斗羅』などとは一味違った、新鮮なアクションとリアリティを醸し出している。後年のシリーズではパンチにしても格闘ゲームみたいな連続攻撃が出せたり、武器の種類も増えるのだが、どの作品にも言えるのは「主人公は決して超人ではない」ということ。銃弾だつて限りはあるし、完全武装した大軍をひとりで蹴散らせるほどスネークは無敵ではない。

乱暴なまとめだが、「マリオはジャンプで敵を踏んで倒す」「スネークは隠れて敵を倒す」これこそがシリーズの一貫性であり、数多くのファンを生み出した作品のキーコンセプト、いわば「本質」ではないだろうか？

## 海外でのヒット 続編『メタルギア2』の誕生

話はまた少し戻るが、『MG』は画期的な作品ではあったが、国内におけるMSXの普及率はさして高くはなかったため、「知る人ぞ知る名作」といった立ち位置であった。

同年『MG』はファミコンへと移植される。これは国内では目立った売り上げではなかったが、海外では予想以上の売り上げを記録したと言われている。海外では独自の続編

(※4)が作られるまでに至ったが、これらファミコン版に小島監督はノータッチである。後にファミコン版制作スタッフに「メタルギアは小島さんが作らなきゃダメですよ」との声を受け、小島監督は『MG2』の制作を決意したという(※5)。

それから1990年、1作目のシステムやコンセプトを継承しつつ、「動体反応レーダー」や「ホフク移動」といった、より高度なステルスアクション要素を組み込み、『MG2』が発売された。グラフィックはより綿密に描かれ、よりドラマティックになった本作は、シリーズものがぶつかる最初の壁「1作目の方が面白かった」という概念を見事乗り越え、より大きな傑作へと発展してみせた。

しかし、それから1998年の『MGS』が発売されるまで、8年間シリーズは沈黙することになる。続編まで出た『メタルギア』が足を止めた理由、それは『MG2』がMSX用ゲームとあって、セールスが振るわなかったことや、その間に小島監督が自身の代表作のひとつでもある、SFアドベンチャーゲーム『スナッチャー』(※6)や『ポリスノーツ』(※7)に注力していたこともあ

※1 1981年、セガがアーケードでリリースした『005』というゲームが、歴史上初の「ステルスアクションゲーム」ではないか？という説がある。ゲーム内容は固定画面アクションで、マップ内のアイテムを集めるというもの。敵は普段静止しており、視線が合うと襲われるなど、敵の視界から隠れるという概念を採用していた。

※2 MSXはスプライトの表示能力が弱く、キャラクターが画面上に多く登場するゲームを苦手としていた。

※3 『MG』では画面上に登場する敵の数こそ少ないが、倒しても次から次に増援がやってくる。敵を一定数倒して乗り切ることができるが、銃などは弾数が限られているうえ、銃を乱射しながら突撃し

てくる敵の攻撃などは回避が困難なので、正面からの戦闘はリスクが高い。つまり従来のアクションゲームのような「正面突破」を本作では危険行為としている。

※4 1990年4月に海外ファミコンで発売された『Snake's Revenge』は小島監督ノータッチの『メタルギア』作品。コナミの日本スタッフが多数関わっている作品であり、ファミコン版『メタルギア』と比較しても敵配置の改善によるゲーム性の向上や、ちゃんと最後の敵として「メタルギアと対峙する」というシチュエーションが盛り込まれている。ほかにもシリーズ唯一の横スクロールアクション面が存在するなど、異端児と呼ばれる作品。



るだろうが、さらなるシリーズ発展を望むには、ハード性能の向上を待つことがあったのかもしれない。

『MG2』は傑作であったと同時に、『MG』を限界まで引き出した印象がある。10年後の2000年にゲームボーイカラーで発売された派生作品『メタルギア ゴーストバベル』を見ても、ゲーム画面や構成などにMSXから劇的な変化は見られず、2D作品としては『MG2』の時点で完成されていたようにも思える。同じシステムで続編を作る道もあったかもしれないが、『MGS』が発売されるまでシリーズは8年間を要した。

### 『メタルギア ソリッド』発売 そして人気シリーズへ

1998年、プレイステーションで発売された『MGS』で、シリーズは一躍脚光を浴びることになる。ヒット作となりえる要素は今まで語ってきたように、「斬新なステルスアクション」「リアリティあふれるゲーム展開」と過去作から培ってきた。そしてハードも限定的なMSXではなく、国民的ハードとして普及していたプレイステーションである。しかしここで重要なのが、そもそも『MGS』が発売されるにいたっ

た経緯だ。前作『MG2』からは8年と、続編としてはあまりにも時間が経っている。それでも『MGS』が発売されたこと、それは小島監督が新しい『メタルギア』の可能性を見出したからだろう。2Dではない、3D作品という選択により、『メタルギア』は新たな戦場に降り立った。3Dは文字通り「三次元」である。『MG』『MG2』では画面が平面であり、敵の視線も攻撃もすべてがX軸とY軸から生まれるものでしかない。ゆえに至近距離にいても「敵の視線に入らなければ気づかれない」という、現実的に考えれば「ちよつと無理があるんじゃない」というシチュエーションもあったが、3Dポリゴンで描かれた『MGS』は圧倒的にリアリティが増した。敵の監視はより強くなり、ホフク前進で視界が狭まり、狙撃銃のスコープではあらゆる方角の攻撃を可能とした。そして、ハード技術が向上するにつれ、『メタルギア』の戦場もより苛烈化していく。今や初代『MG』のような「知る人ぞ知る名作」ではなく、最新作『メタルギア ソリッドV』に至るまで、シリーズはその歩みを止めず、ファンを増やし続けている。

### 『メタルギア』シリーズ キャラクターと世界観

Text=曲輪 雄(STUDIO-M)



『メタルギア』シリーズは「キャラクター」と「世界観」というこの二つの一貫性を大切にしている。まずはキャラクターから見ていこう。主人公はソリッドとネイキッドの違いこそあれ、どちらもスネークだ。ふたりはクローン元とそのクローンであるため、容姿や性格、好き嫌いもほぼ同じ。そのおかげもあって、雷電が登場した時のようにユーザーの戸惑いは起こらず、『MGS3』でネイキッドが主役でも、すんなりと受け入れられた。ただし、ふたりのスネークにも大きな違いがある。両者は潜入任務のプロフェッショナルで、隠密行動の技術はもちろん銃器の扱いに長け、格闘術にも精通。判断力と行動力に優れ、任務のためなら感情を殺し非情にも冷酷にもなることができ、苦境にあっても軽口を絶やさないという剛胆なキャラクターだ。両者の違いは性質や性格ではなく、過去や未来にある。ソリッドは「恐るべき子供達計画」によって誕生した、ネイキッドの遺伝子上の子供であり、意図的に寿命が短くなるよう調整されている。『MGS4』で老化した姿で登場したのもそのためだ。ちなみに、『MGS』に登場した敵の首魁リキッド・スネークもソリッドと同様の経緯で誕生している。また、『MGS2』に登場するソリダス・スネークはソリッドやリキッドとは異なり、ビッグボスの完全なクローンとして誕生している。一方のネイキッドは、のちの「ビッグボス」であり、ソリッドに倒される未来が待っている。彼の外見上の特徴としては、『MGS3』にてオセロットにより右目を負傷し、アイパッチを着用している。

ほかの主要キャストも見えていこう。『MGS』で登場したオタコンことハル・エメリッヒは、以降スネークのかけがえのない相棒となった。非戦闘員である彼は、ソリッドを見続けるユーザーの分身でもあるだろう。そして、最後の敵となるリキッド・オセロットは、シリーズを通して登場してきた経緯から、ユーザーにとって非常に馴染み深い存在であり、ソリッドの最後の相手としてふさわしい男であった。

世界観についても、実際の歴史と絡めつつシナリオを展開することで、突飛でも説得力を失わないよう工夫されている。ストーリーの流れも、主人公が潜入→異能を持つ中ボスたちと戦闘→捕まって拷問される→脱出→メタルギアと戦う→ラスボスと戦う、という構成を守り通した(『MGS4』の拷問はマイクロ波地獄として)のには驚かされたはず。

※5 ゲームキューブ用ソフト『METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES』公式サイト、もといたプレミアムパッケージ版に同梱されたパンフレットより。ここで小島監督はファミコン版『メタルギア』の制作に関与していなかったことを語っている。

※6 1988年に、PC-8801とMSX2で発売された『サイバーパンク・アドベンチャー』。人を殺し、その人間にすり替わる正体不明のアンドロイド「スナッチャー」を追うSF作品。1作目ではシナリオが未完の状態であり、1990年には同設定でありながらRPGに変わった外伝的作品『SDスナッチャー』で最終章を追加。その後1992年にPCエンジンスーパーCD-ROM2への移植版でついに結

末が描かれた。

※7 1994年にPC-9821で発売されたSFアドベンチャー。このとき既に『MGS』の構想が練られており、ゲーム内のキャラクターで元FOXHOUND所属の女刑事「メルル・シルバーバグ」というキャラが登場している(同名ではあるが『MGS』のメルルとは別人)。ちなみに『MGS4』で登場するジョナサンは、本作の主人公をモチーフとしているほか、『メタルギア ソリッド 2 バンドデシネ』ではニュースレポーター役として、本作のヒロイン「カレン・北条」がカメオ出演している。



A HIDEO KOJIMA GAME

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

# METAL GEAR SOLID

THE LEGACY COLLECTION 1987-2012

小島秀夫監督作品  
全8作収録！

発売決定

## METAL GEAR SOLID THE LEGACY COLLECTION

メタルギア ソリッド レガシーコレクション

PS3

■プレイステーション3 ■KONAMI  
■2013年7月11日 発売予定  
■7980円(税込) ■CERO D (17才以上対象)  
©Konami Digital Entertainment  
"MSX" is a trademark of  
the MSX Licensing Corporation  
managed by  
D4Enterprise Co., Ltd.



2012年7月にシリーズ生誕25周年を迎えた『メタルギア』シリーズ。その四半世紀にわたる歩みを凝縮した『メタルギアソリッドレガシーコレクション』が7月11日に発売。本作は、小島秀夫監督作品全8作に加えて、デジタルバンドデシネ化された映像作品2作を収録した、究極のコレクションBOX。さらに、歴代シリーズのポスターやパンフレットなどを収録した、100ページにおよぶブックレット、レガシーブックも同梱されている。

「メタルギアサガ」をあらためて振り返りたいという生粋のファンはもちろん、シリーズ未経験のユーザーにとっても、『メタルギア』の世界を体感する絶好の機会になりそう。





## >> 収録作品一覧

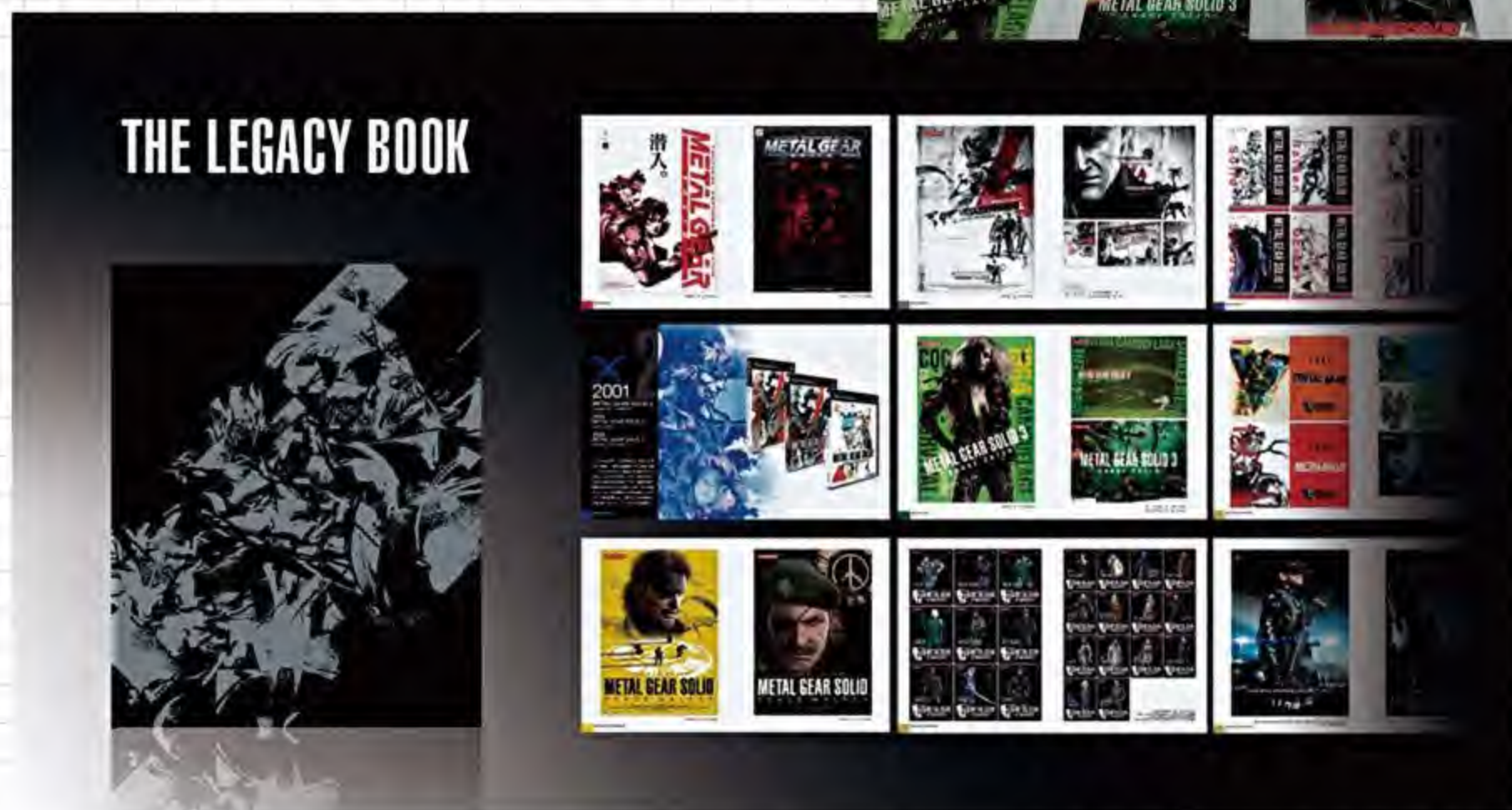
### <ゲーム作品>

- 『METAL GEAR』※1
- 『METAL GEAR 2 SOLID SNAKE』※1
- 『METAL GEAR SOLID』※2
- 『METAL GEAR SOLID INTEGRAL』※2
- 『METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY』※3
- 『METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER』※3
- 『METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS』※4
- 『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』※3

- ※1：MSX2復刻版を『METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER HD EDITION』内に収録
- ※2：PlayStation®Networkゲームアーカイブス版のプロダクトコードを同梱
- ※3：『HD EDITION』版
- ※4：トロフィー機能対応版

### <映像作品>

- 『METAL GEAR SOLID BANDE DESSINÉE』
- 『METAL GEAR SOLID 2 BANDE DESSINÉE』





# 小島秀夫監督の『メタルギア』シリーズ最新作

## METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

### メタルギア ソリッド V ファントムペイン

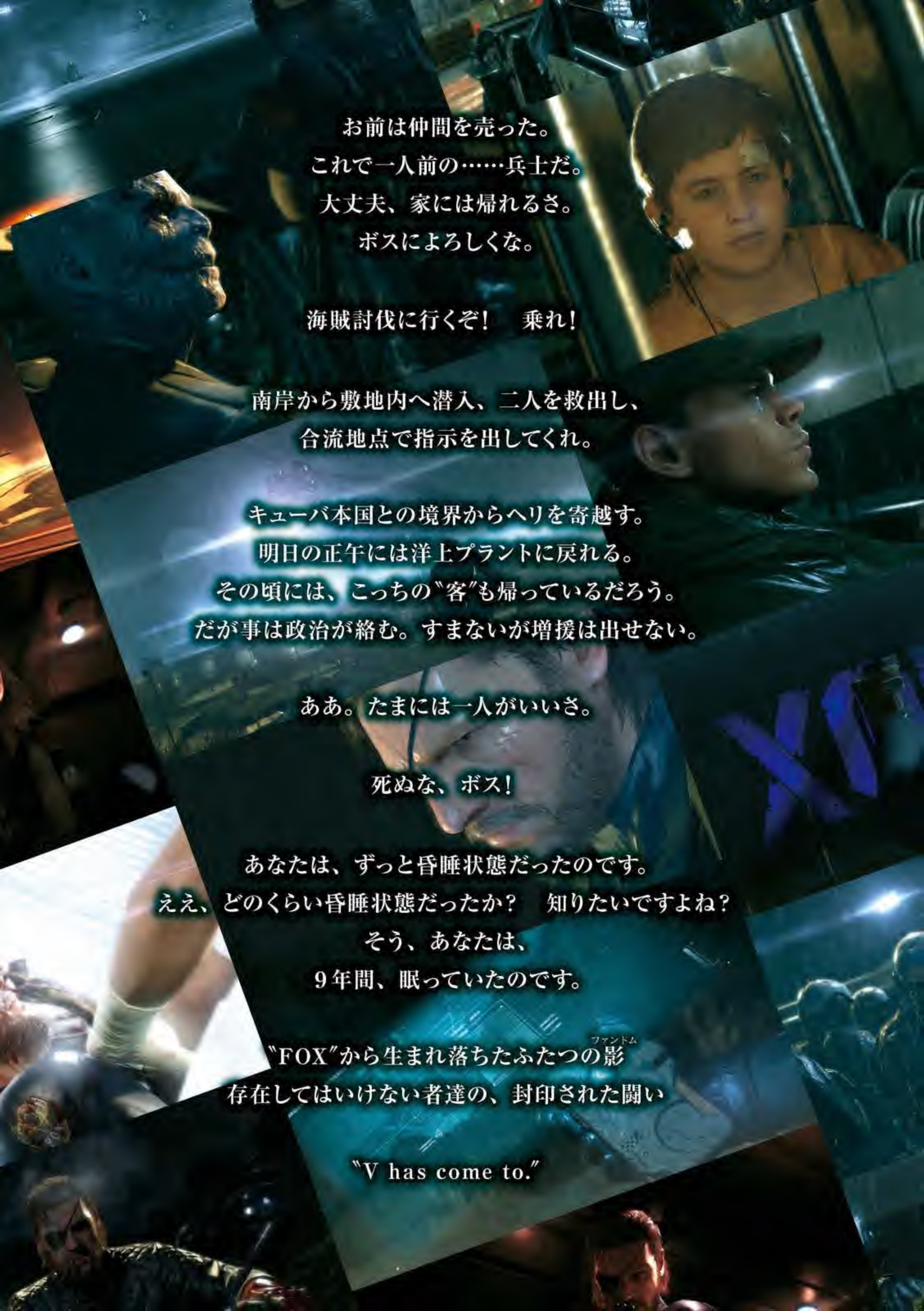
■KONAMI ■発売日未定 ■価格未定 ■CERO 審査予定  
©Konami Digital Entertainment

#### ≫ 制作がスタート!

メタルギアソリッド  
『MGS V』は2012年8月に制作が発表、2013年3月に正式タイトルの発表があった。物語はメタルギアソリッドピースウォーカー『MGSPW』でパスが行方不明になった直後から、メタルギア『MG』でのアウターヘブン蜂起に至るまでが予定されている。ここに掲載したすべての画像は先行トレーラーのものだ。『MGSPW』を復習しながら、次の報告を待とう。







お前は仲間を売った。  
これで一人前の……兵士だ。  
大丈夫、家には帰れるさ。  
ボスによろしくな。

海賊討伐に行くぞ！ 乗れ！

南岸から敷地内へ潜入、二人を救出し、  
合流地点で指示を出してくれ。

キューバ本国との境界からヘリを寄越す。  
明日の正午には洋上プラントに戻れる。  
その頃には、こっちの“客”も帰っているだろう。  
だが事は政治が絡む。すまないが増援は出せない。

ああ。たまには一人がいいさ。

死ぬな、ボス！

あなたは、ずっと昏睡状態だったのです。  
ええ、どのくらい昏睡状態だったか？ 知りたいですよね？  
そう、あなたは、  
9年間、眠っていたのです。

“FOX”から生まれ落ちたふたつの影<sup>ファントム</sup>  
存在してはいけない者達の、封印された闘い

“V has come to.”



# 第一部・メタルギアライジング

## 『METAL GEAR RISING』とは

2009年に制作発表が行われ(※)、2013年2月にプレイステーション3用ソフトとして発売された『メタルギアライジング リベンジェンス』。本作は世界観やデモシーンの監修、シナリオの制作は株式会社コナミデジタルエンタテインメント小島プロダクション、それ以外はすべてプラチナゲームズ株式会社が担当という、『メタルギア』シリーズでは異色のコラボレーション作品だ。プラチナゲームズ株式会社は『ベヨネッタ』や『ヴァンキッシュ』などを手がけた、アクションゲームの制作に定評のある会社であり、本作もこれまでのステルスアクションとは、一線を画した作品に仕上がっている。ゲームの舞台は『MGS4』から4年後、世界規模の情報統制を行っていた組織「愛国者達」が消滅し、彼らが秘匿していた技術が流出して、サイボーグや無人兵器の普及が進んだ世界だ。主人公はシリーズファンにはおなじみの「雷電」。ゲームはサイボーグである彼をプレイヤーが操作して、敵を斬りまくるハイスピードアクションとなっている。



### メタルギア ライジング リベンジェンス

PS3

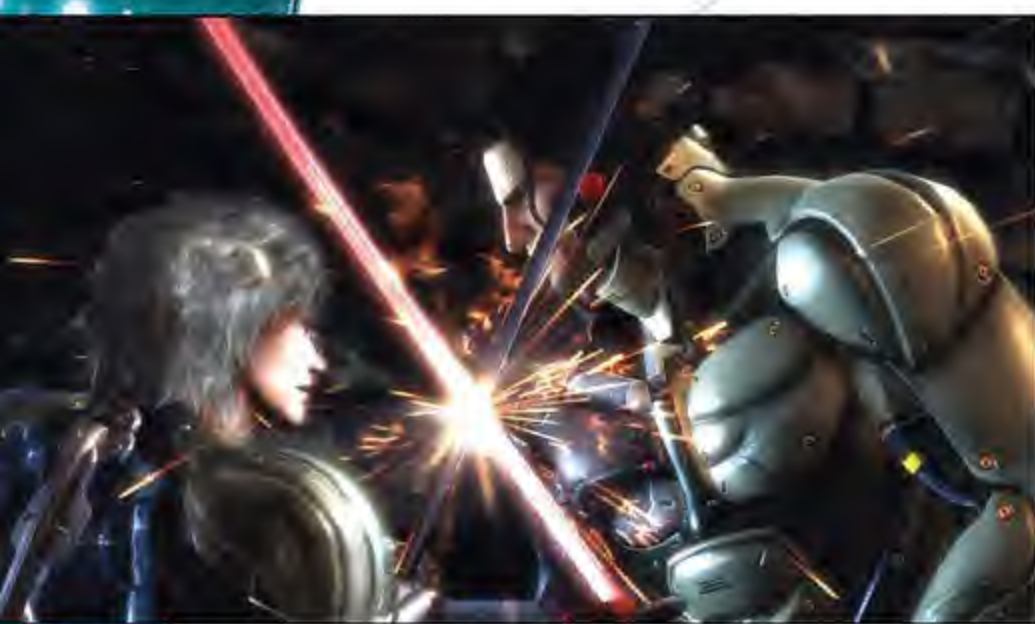
■プレイステーション3 ■KONAMI ■2013年2月21日 発売中  
■パッケージ版: 6980円(税込) / ダウンロード版: 6480円(税込) ■CERO D (17才以上対象)  
©Konami Digital Entertainment Developed by PlatinumGames Inc.

※ 2009年に『メタルギア ソリッド ライジング』として制作発表され、当時は『MGS2』と『MGS4』の間の時代を舞台にすることが構想されていた。2011年にはあらためて『メタルギア ライジング リベンジェンス』として制作発表され、物語の舞台が『MGS4』の4年後に決定したことも発表された。



## 件00 案R-00 要人 警護

2018年。内戦の混乱から立ち直りつつあるアフリカ某国。雷電はマヴェリック社の社員として、ンマニ首相の護衛の任に就いていた。彼らに乗せた車が市内を移動していた時、事件は起こった。強力なサイボーグの集団に襲われ、護衛の部隊は壊滅。首相を殺された挙句、迎え撃った雷電も、サムと呼ばれる男に完敗を喫してしまう。



## 件01 案R-01 クーデター 鎮圧

ンマニ首相殺害から3週間後。復興が進む黒海沿岸の国、アブハジアでテロが発生する。テロリストたちは首都のスフィを占拠し、軍事政権の樹立を宣言した。テロリストにはデスペラード社が協力しているという。生き残った政府の代表から、首都奪還の依頼を受けたマヴェリック社は、新型ボディに換装した雷電を現地に向かわせる。



## 件02 案R-02 研究所 調査

メキシコの都市グアダハラ。そのどこかに、廃棄物を不法投棄し人身売買にも関与するデスペラード社関連の研究所があるという。某人権団体から調査依頼を受けた雷電は、研究所の場所を特定するため、味方となったブレッドウルフとともに下水道に入る。その下水道には、まるで警戒するように多数の無人機が配備されていた。



## 件03 案R-03 摩天楼へ

デスペラード社の背後には、民間軍事会社（PMC）最大手の大企業ワールド・マーシャル社がついていた。運びやすいよう子供の脳を取り出し、VR訓練を施したうえでサイボーグ化することで、安価で強力な兵士を手に入れる。彼らの計画を知った雷電は、計画を叩き潰すため、ワールド・マーシャルの本社が置かれたデンバーへと向かう。





## 件4 案R-04 本社 討ち入り

サム、そしてモンスーンの問い掛けにより、雷電は自分の本性を直視させられることになった。精神的に打ちのめされ追い詰められる雷電だったが、本性を肯定し痛覚抑制を解除することで迷いを断ち切る。モンスーンを撃破し、ワールド・マーシヤルの本社へと入った。目的は子供たちの脳を取り戻すこと。彼は最上階を目指し、警備兵を蹴散らす。



## 件5 案R-05 Escape from Denver

雷電はサンダウナーを倒し、ワールド・マーシヤルの本社を制圧。子供たちの脳を奪還したが、休む間は無かった。サンダウナーが最期に言い残した「テコムセ作戦」は、パキスタンを訪問予定のハミルトン米大統領を狙う計画と予測され、しかもその決行までは3時間しかない。雷電はコートニーの助言を受け、宇宙往還機を使うことにする。



## 件6 案R-06 荒野の 決闘

ドクトルのヘリを追っ手の無人機から守った際に地上へと落下し、やむなく単独でデンバーの警戒網を突破した雷電。宇宙往還機を利用するため、無断借用のバイクでサニーのいるソリス社へ向かうが、その前に因縁の相手、サムが現れる。サムは雷電が己にふさわしい相手と認め、剣を交えに來たのだ。二人の剣が再び火花を散らす。



## 件7 案R-07 暗殺 阻止

サニーの助力で、雷電とブレードウルフはパキスタンのシャバツザバード空軍基地に到着。基地はすでにワールド・マーシヤル社のサイボーグと無人機によって制圧され、ハミルトン大統領の乗るエアフォースワンを待ち構えていた。雷電は異変を大統領に知らせるため管制塔を目指す、その眼前にメタルギア・エクセルサスが姿を現す。





# 『ライジング』の世界と 斬撃アクション

『メタルギアサーガ』に準じる  
世界観と新たな挑戦

『メタルギア ライジング』は小島監督作品ではないが、『アシッド』や『アシッド2』のように人物設定や歴史が「メタルギアサーガ（叙事詩）」と異なる作品ではなく、すべての設定が「メタルギアサーガ」に準じる、『ポータブル・オプス』と同じタイプの作品だ。その魅力は『MGS4』から続く世界観と、新たななる挑戦にあるのではないかと。ここではそういった本作の魅力について紹介・考察していく。

## 『メタルギア ソリッド 4』以降の世界

『メタルギア』の物語は、『MGS3』で描かれたザ・ボスとネイキッド・スネークの別れから始まり、『MGS4』で、ソリッド・スネークと「愛国者達」が舞台から姿を消して終幕を迎えた。「メタルギアサーガ」と呼ばれる、小島監督が中心となって開発

される『メタルギア』作品は、以降はおそらく、すべてその間の物語となり、『MGS3』以前と、『MGS4』以降の物語は作られないのではないかと、というのが一般的な見方であったろう。だが、そんな予想をあっさり覆す作品が発表された。それが『ライジング』だ。本作は「メタルギアサーガ」には組み込まれていない

作品だが、ファン待望の『MGS4』以降の世界を題材にしてくれたのだ。これまでと同じ世界の、延長線上にある未来。これは本作の大きな魅力といえるはずだ。ちなみに、制作が発表された『MGSV』は先行トレーラーなどから、『MGSPW』と『MG』の間に起きた出来事が描かれるようである。その場合、シリーズを年代順に並べると、『MGS3』→『MGSPW』→『MGSV』→『MG』→『MG2』→『MGS』→『MGS2』→『MGS4』→『ライジング』となる。

# Raiden



二足歩行の無人機IRVING（月光）は『MGS4』で登場。『ライジング』でも現役だが、雷電の高周波ブレードの斬撃はその巨体をも斬り刻み制圧する



## サイボーグと無人機の普及 一部のPMCの台頭



デスペラード社の改造型メタルギア RAYも武装が増え、水圧カッターがプラズマ砲に改造されている。ただ核は搭載されていない

『ライジング』の世界は『MGS4』から4年後の2018年。世界は「愛国者達」の情報統制から解放された。SOPシステムが崩壊し、安全保障の効かなくなった大手の民間軍事会社（PMC）も分裂、小規模化し、多くの内戦も終結している。だが、火種は尽きたわけではなかった。経営難に陥ったPMCの中には、マフィアや単なる略奪集団と化

す会社も多かったのだ。また、「愛国者達」が秘匿していた「カーボンナノチューブ（CNT）筋繊維」の技術が一般に普及し、サイボーグと無人機の高性能化が実現。これにより、生身の兵士では太刀打ちできないほど戦闘能力に差がついた。ボリスが作成したマヴェリック社の交戦規定には「サイボーグは非サイボーグの戦闘員に対し、事前の警告なしに攻撃することを禁じる」と明記されるほどである。このサイボーグ技術をいち早く取り入れたのがPMCであり、各国の正規軍の軍事力は内戦の終了とともに、さらに低下したためPMCに対する強制力は弱く、モラルのないPMCであればどんなことでもできるのが現状となった。また、サイボーグによる凶悪事件も発生するようになり、民営化された警察組織にもサイボーグの部隊が配備されるようになっていく。

ドルザエフのクーデターが成功したのも、アブハジアの混乱が終息し正規軍が弱体化したのに加え、強力なサイボーグ兵士と無人兵器をそろえるデスペラード社が彼に協力したためである。デスペラード社には理念もモラルもない。米国や国連の強制力が弱いいため、金次第でテロリス

## 『メタルギアライジング』の主な登場人物



ブレイド  
ウルフ

CV: 細谷佳正 / 音声対話が可能なAIを持つ無人機。雷電に敗北後その仲間になる



雷電

CV: 堀内賢雄 / 「活人剣」を信条とするサイボーグ剣士。マヴェリック社の主戦力



ステイヴン

CV: 石塚運昇 / コロラド州の上院議員。次期大統領候補の一人と目されている



サム

CV: 平田広明 / ホドリゲス新陰流を使う剣士。飄々とした性格でとらえどころがない



トにも戦力を提供するという、まさに野放しの状態であった。

## 雷電を支える

### マヴェリック社について

『ライジング』全体の世界観に続いて、ほかの設定についても紹介していこう。まずは主人公、雷電が所属する民間軍事警備会社（PMSCs）マヴェリック社だ。この会社は米国ネバダ州に本社を置き、警備を主業務としているが、PMCと同様に軍事力の提供、軍事教育、兵站の管理運営なども行う。

物語に登場する主なスタッフは雷電のほか、実務部隊を指揮することもある社長のボリス、情報収集や作戦立案などを行うケヴィン、現地コーディネーターやモニター係を務めるコートニー、そして、社員ではないがサイボーグと無人機に詳しいアドバイザーのドクトル、以上の4名である。

2014年に東欧のレジスタンス組織「失楽園の戦士」がリーダーのビッグママを失い解散後、同組織に属していたボリスが、行き場のない兵士達を雇う形で立ち上げた会社で、雷電もその際に彼に拾われた。

同社は弱者の救済を理念とし、ク



サムに敗れた雷電に用意した新型ボディには、ドクトルによって新機能も搭載された。社の存続を賭けた投資であったと思われる

リーンな活動を行うことから、黒い噂も絶えないPMC、PMSCsの中では健全という評価を得ている。作中では、シマニ首相の護衛に失敗するという大失態を演じたものの、直後にボリスの人脈でアブハジア政府からのクーデター鎮圧依頼を受け、これを完遂して社の面目を保った。その後の某人権団体からの調査依頼も完遂し、子供たちの脳の保護に成功しているが、最終的には雷電が退社したため、戦力は一層低下したものと思われる。



ドクトル

CV: 麦人 / 自尊心が旺盛な科学者



コートニー

CV: 沢城みゆき / 真面目な天然女性



ケヴィン

CV: 中村悠一 / 鋭い頭を持つ陽気者



ボリス

CV: 菅生隆之 / ロシア出身のタフガイ



モンスーン

CV: 江原正士 / 自然の成り行きを好む道家的な男



ミストラル

CV: 朴璐美 / 敵を殺す仕事に飽きた仔月光使い



サンダウナー

CV: 西田健 / 自らの残虐性を誇りにするサディスト



## デスペラード社と ワールド・マーシャル社

雷電と敵対するPMC「デスペラード社」は、米国デラウェア州に本社を構える企業で、正式名称をデスペラード・エンフォースメント・LLCという。同社はサイボーグと無人兵器を大量に保有し、戦力提供を主な業務としているが、業務の拡大、利益追求のためには手段を選ばないことでも有名。PMCの紛争地帯における行動規範「モントルー文書」を意に介さず、テロリストに戦力を提供、麻薬取引や東欧の人身売買にも手を貸すらしいといった黒い噂が絶えない。その実体はPMC業界の最大手である「ワールド・マーシャル社」の手先といえる組織であり、同社の隠れみのとなつて汚れ仕事を専門に扱う機関であつた。近年ではサイボーグの開発にも乗り出しており、中米などでストリートチルドレンを拉致して脳を取り出し、じかにVR訓練を施して一人前のサイボーグ兵士に育てあげ、出荷または自社で運用するという計画を進めていた。



ンマニ首相の殺害時、彼らは堂々と顔をさらした。米国の強制力の弱さと、デスペラード社の傲慢さが如実に現れている事件である

特別仕様の義体を備えるサイボーグで、その凶悪な戦いぶりから「破滅を呼ぶ風（ウインド・オブ・デストラクション）」と呼ばれている。その中のサンダウナーはデスペラード社の実質的なリーダーと言える存在だが、雷電の雪辱相手であるサムは同社に属していない。彼はワールド・マーシャル社に巨大な影響力を持つ、ステイヴン・アームストロング上院議員が個人的に雇った、デスペラード社の用心棒といった立場のようである。



## 雷電が斬る“敵”たち

### サイボーグ系 C Y B O R G

大型無人機並みのパワーと速度を持ち、痛覚や恐怖心はナノマシンで抑制されている。貧困や身体の損傷などで、生きるため仕方なくサイボーグ化した者がほとんどである



## 『ライジング』における ふたつの大きな挑戦

「ライジング」という言葉には、昇る、進む、新しい、といった意味がある。本作は、そんな言葉を象徴するように、これまでの『メタルギア』シリーズとは一線を画す、ふたつの大きな挑戦が盛り込まれた作品だ。

ひとつはゲームジャンルである。『ライジング』は従来の「潜入」ではなく「斬奪」という新しいアクションを打ち出した。これは従来の『メタルギア』作品との違いは鮮明でファンを大いに驚かせた。しかし緻密なストーリーや世界観設定、無縁、ステルス要素などに確かに新しい『メタルギア』らしさがあった。

もうひとつの挑戦は『メタルギア』の代名詞であるスネークが登場しないことである。スネークが登場しない作品は本作が初めてで（『アシッド2』に本物は登場しないが偽物が登場する）、セールスや広告面において大冒険であったことは疑いない。

新たなゲームジャンルの開拓&スネークに頼らない。このふたつは、これまでのシリーズに対する挑戦であり、それこそが本作の大きな魅力と言えるのではないだろうか。

## 斬撃モードに代表される 本作のアクション

本作は「刀」を使ったアクションが特徴だ。攻撃には弱攻撃と強攻撃があり、単発でも使えるほか特定のコマンドを入力することで多彩なコンボ攻撃を行える。

さらに高速移動「ニンジャラン」は銃弾程度なら弾きつつ障害や段差も越えて走り抜けられるのでスピーディなアクションが楽しめる。

そして最大の特徴は、発動させると時間の流れを遅くして、目標を斬り刻める「斬撃モード」だ。このモードでは目標の好きな箇所を、好きな角度で切断できる。これは非常に新鮮だ。刀を振った角度どおりに斬れるという、ゲームでは難しい表現を完璧にクリアしており、刀を振った手応えは従来の斬るゲームの中で、ダントツでナンバー1だ。少々リアルすぎるくらいだが、相手はサイボーグや無人機なので遠慮は無用。容赦なく真つ二つにして燃料電池を奪い取ろう。

なお、ほかにも敵の攻撃にタイミングを合わせて弱攻撃+左スティックを相手の方向へ倒すことで、攻撃を防ぐ「シノギ」、敵に気づかれて



無人機系  
D R O N E

自律型 AI を備えた機動兵器。感情を持たないため敵対する者には容赦がない。以前は市街戦の主戦力であったが、現在はサイボーグにその座を奪われつつある



いない状態で近寄れば一撃で倒せる「ニンジャキル」も導入している。シノギに関しては格闘ゲームでいうところの直前ガードであり、相手の攻撃が当たる直前に入力できると、自動でシノギカウンターが発生し反撃できる。ニンジャキルは、『天誅』や『アサシンクリード』などでも採用されている一撃必殺のシステムだ。

### 『メタルギアソリッド2』に初登場、人間であった雷電

ゲームジャンルの次は、スネークではない主人公について考察しよう。『ライジング』の主人公である雷電は、『メタルギア』シリーズのファンにとって、非常に馴染み深いキャラクターと言えるだろう。

彼が初めて本シリーズに登場したのは『MGS2』で、プロローグ以降のプレイヤーキャラクター、つまり主人公として現れた。彼はプラチナブロンドの髪にシャープな顔立ち、均整の取れた身体の持ち主で、ローズマリーという恋人までいる。さらに、実戦はこの作戦が初という新米兵士でありながら、スネークに引けを取らない潜入工作員としての能力まで備えていた。

ところが、物語が進むにつれ危う



『MGS2』に登場したヴァンプはオタコンの義妹を殺害。彼女を護っていた雷電にとって因縁の相手で、『MGS4』で決着がつく

さが露呈、最初のパーフェクトなイメージは崩れていく。性格が非常に素直で真面目なのだ。海千山千のキャラクターが多数登場する本シリーズにおいて、その性格はどう見ても、騙され利用される側である。スネークのように機知やとっさの判断で、どんな相手でも何とかしてしまいそうな雰囲気があるでない。

案の定、雷電は「愛国者達」に盛大に騙されていたが、同時にプレイヤーも騙されていたことに気づく。彼は新米などではなく、豊富な実戦

## 雷電と関わり深い人物たち



### ●ソリダス・スネーク

『メタルギア ソリッド 2』時

### ●雷電

右:『メタルギア ソリッド 2』時  
左:『メタルギア ソリッド 4』時



経験の持ち主だったのである。

## 度重なる洗脳 雷電の生い立ち

「雷電」というコードネームは『MGS2』で描かれたビッグ・シエルへの潜入時に、スネークという暗号名に代えて命名された。彼の本当の名は「ジャック」という。

リベリアに生まれた彼は、1980年代後半のリベリア内戦時、反政府側の米軍司令官のひとり、ソリダス・スネークによって両親を殺された。

ジャックは拉致され、兵士として育てられることとなったが、ソリダスの育成プログラムは薬物により判断力を奪い、無抵抗な捕虜や民間人を殺させ、暴力で脅して戦いを強制するという、非人道的なものであった。このプログラムにより、少年兵は人を殺すことに何の抵抗も覚えないう殺戮機械になる。中でもジャックは優秀で、「白い悪魔」、「ジャック・ザ・リッパー」などと畏怖される存在となった。

内戦が終結すると、その優秀さを目をつけた「愛国者達」が人権団体を介し、彼を保護して米国へと連れ去る。

## サイボーグと化した雷電 戦う理由の希求

過去を取り戻し、恋人のローズマリーと新たな生活を始めたジャックだったが、人殺しの過去が彼を苛む。悔恨から生活は荒み、さらに、ローズマリーの流産が引き金となって、耐えきれなくなったジャックは彼女の下を去ることに。

その後、東欧のレジスタンス組織「失楽園の戦士」からサニークの居場所の手がかりを得て、その奪還に向かう。サニークは、ジャックに助力してソリダスに殺されたオルガの娘。オルガを操るため、「愛国者達」は幼児のサニークを人質としていたのだ。無事サニークを救出後、ジャックは手がかりの代償として、「失楽園の戦士」に協力することにしたのだが……。

『MGS4』の彼は、スネークに助力するため姿を現す。月光をなぎ倒すその身体は、全身を強化骨格に包まれた姿に変貌していた。彼は「失楽園の戦士」との共同作戦中、「愛国者達」に捕われサイボーグ化されたのだ。彼は孤独感と、戦うことしかできない自分への嫌悪感から、自暴自棄になっていた。スネークは彼を諭す。「愛国者達」が減ぶと、その目を



### ●ヴァンプ

『メタルギア ソリッド 4』時

### ●サニーク

右:『メタルギア ソリッド 4』時  
左:『メタルギア ライジング リベンジェンス』時

### ●ローズマリー

『メタルギア ソリッド 4』時



DLC  
第1弾

## VR ミッション

仔月光操作でゴールを目指す、サイボーグをすべて気絶させるなど、30種類のVRミッションが追加。雷電用の刀「木刀 蛇魂」も収録



逃れるため、流産と偽っていたローズマリーが真実を打ち明け、生きていた彼らの子供・ジョンを引き合わせる。このように雷電は、重い過去を背負ったキャラクターだ。『ライジング』では、そんな彼の「戦う理由」に焦点が当てられる。彼は一殺多生の「活人剣」と弱者の救済を旨としたが、彼が斬ってきた兵士にも大勢の弱者がいること、それから目をそらしてきた。だが、サムとモンsoonにより、それを直視させられたとき、彼は悟った。自分は戦う場所を求めているのだ、と。「ジャック・

ザ・リッパー」を解放したその剣から、迷いが消える。その後、雷電はマヴェリック社を去り、一匹狼として戦っていくことを選んだが、サイボーグである限り維持費がかかり、メンテナンスマンも欠かせない。それらをどう解決するのか。また、ニュージラランドに移住させたローズマリーやジョンをどうするのか。次作に期待したいところである。

最後に本作のダウンロードコンテンツを紹介しておこう。2013年5月9日に第三弾が配信された。すべてプレイして本作の余韻に浸ろう。

DLC  
第3弾

## BLADE WOLF

スフミでのクーデターに、ミストラルの配下として加えられたLQ-84i、のちのブレッドウルフの自由を求める戦いを描いている



DLC  
第2弾

## JETSTREAM

雷電の前に立ち塞がり、越えるべき相手となった剣術の達人、サムの過去が描かれており、サムライのアクションが楽しめる



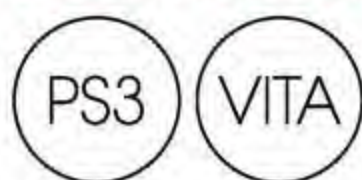




緻密な2Dグラフィックで高評価を得るヴァニラウェアの最新作！  
『プリンセスクラウン』や『オーディンスフィア』などの流れをくむ  
剣と魔法のアクションRPGだ！

Text= 船越崇志(STUDIO-M)

## ドラゴンズクラウン



- プレイステーション 3/プレイステーション ヴィータ
- アトラス ■2013年7月25日 発売予定
- パッケージ版:各8190円(税込)
- ダウンロード版:各6980円(税込)
- CERO C (15才以上対象)
- ©Index Corporation 2011 Produced by ATLUS

本作は基本的に、城下町を拠点としてさまざまな迷宮に挑戦していくのだが、ひとつの街を拠点にダンジョン探索を繰り返すという構造は、往

舞台はハイドラランドと呼ばれる、とある国。この地には、ドラゴンズクラウンという実在すら疑わしい伝説上の宝があり、国王はその捜索に出たまま行方不明となっている。

プレイヤーは、冒険者として迷宮を探索しながら自らを成長させ、依頼や事件を解決することが目的だ。

君は冒険者になり未知の迷宮に挑む

最大4人で同時プレイが可能。仲間たちとともに迷宮へ挑み、ハイドラランドの事件を解決しよう



年の名作『ウィザードリィ』を彷彿とさせる。また、ダンジョン内は『ファイナルファンタジー』や『くにおくん』シリーズでおなじみのベルトスクロールアクションを採用しており、最新作でありながら、どこか懐かしさを感じさせる作品となっている。



フルプレートに鎧をまとった屈強な戦士。防御力が最も高く、手にした盾で仲間を守ることもできる。使用する剣はリーチこそ短めだが、素早く振り回すことができ、手数之多さも魅力。初心者でも使いやすいクラスだ。

# Fighter

ファイター



# Amazon

アマゾン

両手斧を振るう女戦士。ひと振りでも多くの敵を巻き込めるため、多数の敵をまとめて攻撃できるのが長所。ファイターと比べるとやや隙が大きいものの、身軽な動きで敵を翻弄し、蹴りを主体とした空中戦にも強い。

さまざまな魔術を操る魔法使い。身体面ではほかのクラスに一步遅れをとるが、攻撃的な魔法を数多く使いこなし、随一の破壊力を秘める。危機的場面では、その破壊力が絶大な効果を発揮することだろう。

# Wizard

ウィザード



敵を持ち上げるドワーフ。これを投げつけて敵をほかの敵にぶつけることでも、大きなダメージを与えられる



魔法を使うソーサレス。攻撃範囲が広く、複数の敵をまとめて倒せるため、乱戦に強いキャラクターだ



プレイヤーはまず、上に挙げた6つのクラスの中から、自分の分身を選ぶことになる。それぞれで得意分野は異なるが、基本操作は共通しているため、アクションに不慣れでも気軽に楽しめる印象だ。「↓+□」のスライディングで懐に潜り込み、「↑+□」の打

ち上げで敵を空中に……など、格闘ゲームさながらのオリジナルのコンボ探しを、手軽に味わえるのは魅力的。ちなみに、ひとつのセーブデータ内に10名以上キャラクターを作成できるため、全クラスをひとつとおり操作してみるといったことも可能だ。

## 個性あふれる6つの職業(クラス)





# Sorceress

ソーサレス

黒魔法を操る魔女。ウィザードと同じく魔法攻撃を得意とするほか、敵をカエルに変えたり、味方の守備力を上げたりと、補助的な役割もこなす。火力はウィザードに劣るものの、敵の魔法攻撃に強いのが特徴。

# Dwarf

ドワーフ

強靱な肉体を持つ小柄の種族。両手に一本ずつ持ったハンマーで怒涛のラッシュを仕掛けられるほか、敵を投げ飛ばすことができる。さらに、全身の筋肉をバンプアップさせ、一時的に耐久力を上げることも可能。



# Elf

エルフ

森に住む長命の種族。生まれながらの弓の名手で、遠方から正確に敵を射抜く。やや非力だが、それを補って余りあるほど素早く、脚技を中心とした連続攻撃も得意。遠距離戦・接近戦、どちらもそつなくこなせる万能型。



鍵開けを得意とする腕利きの盗賊。戦闘には参加しないが、彼の手にかかればどんな宝箱や扉も開けられる。

盗賊  
ロニ

ダンジョンへ足を運ぶ際には、サポート役となるキャラクターが冒険者を手助けしてくれる。盗賊のロニは、ゲーム開始時から行動を共にする人物で、宝箱や扉の鍵を開けることが可能。妖精のティキはある程度ゲームを進めると仲間になり、ダンジョン内を案内してくれる。どちらも戦闘には参加しないが、なくてはならない相棒たちだ。

君の冒険をサポートする頼れる相棒

獲得した宝は、冒険から帰還した際に未鑑定装備品としてまとめて手に入る。取り逃しのないように進もう



旅の途中で出会う妖精。次の行き先を教えるほか、彼女がいることで扱える仕掛けもある。

妖精  
ティキ





## 剣と魔法が織りなす重厚なファンタジー世界

冒険者の拠点となる街ハイランド。路地を一步外れると道具屋があったり、中心部には巨大な城があったりと、ファンタジーの王道がこの街には凝縮されている。そのどれもが美しいグラフィックで描かれ、プレイ中はまるで絵画の中にいるかのような錯覚

を起こすほど。

街外れの遺跡には、ダンジョンへつながる転移ゲートがあり、冒険者はそこから旅に出る。行けるダンジョンは、ストーリー進行に合わせて増える仕組み。一度クリアしたダンジョンでも、レベル上げやアイテム収集のために、繰り返し挑戦するといった遊び方も可能だ。



街の中には通行人もいる。武器を振り回すこともできるが、やり過ぎると憲兵に見つかり……

全身鎧が特徴的な、冒険者ギルドの最高責任者。街の冒険者に仕事の斡旋を行う。

### ギルド長 サミュエル



ハイランド城の王女。内密で冒険者にとある依頼をするが、無表情で口数が少なく、どこか生気がない。

### 王女 ビビアン



ダンジョンの中で人と遭遇することもある。友好的な相手か、敵対者か、緊張が走る瞬間だ



### 魔女 モルガン・リズリー

城下町の片隅で魔法アイテムショップを営む魔女。卓越した魔力を有し、アイテムの鑑定や修理などを行う。





蛇のように滑らかな鱗を持つ小型のドラゴン。力の強いオスがリーダーとなり、群れて獲物に襲いかかる。

## ワイバーン

### 冒険者を襲う異形のモンスターたち

街から一步外に出れば、そこは数多の魔物が闊歩する、危険と隣り合わせの場所。空には怪鳥が舞い、地には飢えた猛獣があふれている。しかし、冒険の行く手を遮る魔物たちですら、本作の魅力のひとつなのである。

本作に登場する魔物は、神話や西洋の伝承をもとにしたものとなっており、ファンタジー好きならばたまらないはず。しかし、そこはアーティ

ストが集うヴァニラウェア。ただ伝承をもとにするだけでなく、随所にアレンジが加えられている。また、グラフィックは本誌に掲載しているイラストそのままに、ゲームの中で華麗に動き回る。センスと技術力が結集した魔物たちに見とれて、倒されてしまわないように要注意(?)だ。



ファンタジーといえどもやはりドラゴン！ 巨大な体と強靱な顎、鋭い爪を持つ強敵を君は倒せるか!?



## ヴァンパイア

血を吸った女に不老と美貌を与え、同族に変える魔物。夜な夜な古城に集まり、仲間を増やしていると噂される。



## ハーピー

美しい娘の顔と、巨大な鳥の体を併せ持つ怪鳥。心奪われた冒険者はその爪に引き裂かれ、雛の餌にされる。

巨大な斧を振り回す、半人半獣の魔物。非常に好戦的で、敵も味方も関係なく動くものに襲いかかる。

## ミノタウロス



## ドゥームビートル

魔法の影響で変異したワームの成虫。巨大な顎と頑丈な外骨格を有し、冒険者の攻撃を物ともしない。





## カラーチェンジでひと味違った冒険者に

本作は、オフライン、オンライン、両方で最大4人のマルチプレイが可能。しかし、選べるクラスは前述の6種類なので、プレイヤー同士で同じクラスを選んでしまうこともある。そんなときに役立つのが、カラーチェンジだ。クラス作成時はもちろんのこと、ゲームの途中でもハイドランドの酒場に行けば自由にカラーチェンジが行えるため、そ

の日の気分で色を変えられるといった楽しみ方もできる。左記のように、ファイターなら黄金の騎士風、アマゾンならピンクの髪の少女風、エルフなら肌の黒いダークエルフ風といったものもあるので、ぜひ好みの色で冒険に出よう。カラーチェンジによるステータスの影響はないため、純粋に見た目にこだわれるという点も嬉しいところ。



操作キャラクターの足元には、サークルが表示される。敵味方が入り乱れる混戦でも、これで自分の位置を把握できる



キャラクターは、レベルアップや依頼の解決などで、スキルポイントを獲得できる。この割り振りで、得意・不得意が変わるため、キャラクターの個性はスキルで決まると言っても過言ではない。スキルには大きく分けて2種類があり、ひとつは、体力やアイテムの所持数といった基礎的な能力に影響する「コモンスキル」。もうひとつは、技の習得や威力アップといった、クラスそれぞれで内容が異なる「クラススキル」。特化型にするか、万能型にするかは君次第だ。

## 育成の鍵を握るスキルシステム



コモンスキルは、HP回復のチャンスが増えたり、獲得経験値が増えたりと、冒険の補助的なものが多い







骸に近づくとダイイングメッセージが……。持ち帰って教会で蘇生し、仲間に加えてあげよう



キャラクター作成時にダイイングメッセージを設定可能。奇抜なセリフで興味を引く作戦も(？)



迷宮の中には、志半ばで倒れた冒険者がいる。この骸を持ち帰って教会で蘇生すると、なんとNPCとしてパーティに加えることが可能に！1人でも、マルチプレイと同じ感覚で遊べるのだ。どんなキャラクターが仲間になるかは毎回ランダムで変わ

るため、仲間集めの楽しみも味わえる。また、マルチプレイで行動を共にした冒険者が、骸として再登場することもある。他プレイヤーのゲーム中に骸として登場する場合、事前に設定したメッセージが表示されるので、これでコミュニケーションをとろう。

一人でも多人数でも楽しめるパーティ制度を導入

## PS3とPS Vitaの連動も

PS3とPS Vitaの両機種で発売される『ドラゴンズクラウン』。本作は、プレイステーションネットワークを通じてセーブデータをアップロードすることができる。たとえば、PS3で個々にゲームを進め、友人が集まったらセーブデータをアップロード。PS Vitaでダウンロードして一緒にプレイといったことが可能だ。プレイスタイルに合わせて機種を使い分けよう！



セーブデータの  
共有が可能！



©2012 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Design and specifications are subject to change without notice.  
©2011 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Design and specifications are subject to change without notice.



# アイテム収集にトレジャーアート充実のやり込み要素

本作の魅力は、世界観やグ

ラフィックだけにとどまらな

い。やり込み要素も豊富で、

特に注目したいのがアイテム

収集だ。本作では、ダンジヨ

ン内の宝箱から装備品を入手

できるのだが、装備品にはラ

ンダムで特殊効果が備わる仕

組みとなっている。同じ品で

も性能が異なるため、より強

力なアイテムが欲しいなら、

優れた品が手に入るまで何度

もダンジョンに挑みたいといこ

ろ。装備品でグラフィックも

変わるので、見た目を重視す



右は、武器と盾を変えたファイターの例。武器がショートアックス風になり、盾の絵柄もブルーラインから紋章に変わっている

るのもいい。

ほかにも注目すべきは、トレジャーアートという要素。

ギルドで受注できる依頼をクリアすると、下記のようなイラストを入手できるのだ。

ゲーム性も大充実の『ドラゴンズクラウン』。この夏はこれ

でキマリだ！



手に入れたアイテムはそのままだと装備できない。ダンジョンクリア後に鑑定して詳細がわかる



依頼をこなすことで、世界観をより知ることができる。トレジャーアートも追加されて一石二鳥だ





移植の雄M2から、初の完全新作オリジナルゲームが登場。お手軽ワンタッチ操作ながら、意外なほどに真剣勝負な骨太アクション!

Text=hally(VORC)



アホ毛道と云うは、  
原点回帰と見つけたり。

M2といえは20年以上にわたり、移植を中  
心とする独自の制作スタンスを貫いてきたゲ  
ーム開発会社である。極限までディテールに  
こだわった移植やアレンジの数々で、常にプ  
レイヤーを驚かせ続けている、名うての職工  
集団だ。「もし彼らがあの技術力で完全オリジ  
ナルゲームを作ったら?」と、誰しも思わず  
にはいられなかったことだろう。そして今年  
3月、それは唐突に実現した。しかもゲーム  
制作ディレクションを行ったのは、あのゲー



## アホ毛ちゃんばら

■iOS 5.1.1以上 [iPhone3GS、iPhone4、iPhone4S、  
iPhone5、iPad、iPad2、iPad (第3世代以降)、iPad mini、  
iPod touch (第3世代 RAM 256MB 以降)]

■M2 ■2013年3月23日 配信中

■無料 ※ステージアンロックと一部アイテムは有料です

©MMXIII M2 Co., Ltd.

ム音楽家・並木学氏であるという。これはM  
2ファンならずとも気になるところだろう。  
エキセントリックなタイトルにシニールか  
わいいグラフィック。世間一般のカジュアル  
ゲーム層が「今どきなネタ感覚のゲーム」  
として楽しめることを、明確に意識した一作  
である。じゃあM2らしさはそれほどないの  
か? まあ何はともあれ、まずはダウンロー  
ドしてみてほしい。第1ステージのプレイは  
無料だ。

南向春風氏の描くほんわかアホ毛ワールド  
に感化され、最初は「適当にタッチしてりや  
なんとなかなかなあ」なんて能天気な気分  
にさせられるかもしれない。しかしプレイし  
始めると、いきなり緒戦でメッタ打ちの憂き目





iOSを英語設定にすれば英語版もプレイ可能。アホ毛道を世界に!



に遭うこと請け合い。冒頭から思いのほか激しい攻防が繰り広げられるのだ。何となくズルズルとプレイにのめり込んでいくような昨今のカジュアルゲームとは、この点で根本的に異なる。「ごめんなさいナメてました。次からは本気でいきます!」と姿勢を改めて挑むも、やはり容易には勝たせてはくれない。なぜなら「こうすれば勝てるよ」的なチュートリアルも最低限しか存在しないからである。何を見切れればいいのか? 弱点はどこにあるのか? それはプレイしながら自分自身の目と体でつかみ取っていくしかないのだ(ゲームオーバー時に簡単なヒントは出るのだが)。見た目と裏腹に、本作の中身は間違いなく、骨太な黄金時代アーケードゲームの子孫なの

アホ毛は武器にして魂。勝者にはそれを引き抜く権利がある。いや、引き抜かねばならないのだ



である。現代的なカジュアルゲームでは味わいがたい「自分ですべてを発見していく楽しさ」が、ここにはある。

しばらく試行錯誤しながらプレイを重ねていくと、「すたみな」ゲージの増減と、敵の目が光るタイミングさえ見逃さなければ何とかなると「身体で」わかってくるだろう。そうなるからがプレイ本番だ。だからそんな「アホ毛道」の流儀が見えてくるまでは最低限プレイしてほしい。第2ステージ以降への渡し手形に金子を払うかどうかは、それから決めても遅くはない。

ゲームは全6ステージ。少ないよ! と思われるかもしれないが、1ステージ10人を連続撃破するまでセーブできないので、意外と

集めたアホ毛は「アホ毛学習帳」で鑑賞できる(意味深な解説とともに)。本作第一のやり込み要素だ



道のりは長い。価格分以上のボリュームは感じられるはずだ。

第2ステージ以降は、敵の性格をいかに読み切るかが鍵となってくる。プレイヤーの知力と、開発陣が考え抜いたアルゴリズムとの真剣勝負である。そう、初期のアーケードゲームは「エンターテインメント」であると同時に「開発者との知恵比べ」でもあった。その感覚がわかる世代にはぜひプレイしてもらいたいし、そうじゃない世代にはなおのこと、ビデオゲーム黎明期から連綿と続く、そういう面白さがあることを、知ってもらいたい。カジュアルな見た目で「昔ながらの面白さ」を狙った並木学氏とM2の真意は、次ページからのインタビューで解き明かしていこう。



# アホ毛の道は一日にして成らず! 『アホ毛ちゃんばら』 開発者インタビュー



有限会社M2  
『アホ毛ちゃんばら』  
ゲームデザイン &  
ディレクター

並木 学

Manabu Namiki

M2 初オリジナル作品誕生の経緯と、ゲームデザインへのこだわりを、ディレクター・並木学氏にお聞きした。M2 代表取締役・堀井直樹氏にもご同席いただいている。

Interview=hally(VORC)



有限会社M2  
代表取締役

堀井直樹

Naoki Horii

## 音楽家・並木学氏の ゲームディレクションへの挑戦

「ゲーム音楽家・並木学」がゲームのディレクターとして送り出した実質初作品となりますが、ゲーム音楽だけでなくゲームそのものを作りたいというお気持ちは、いつ頃から?

**並木** 小学校3、4年生くらいの時にビデオゲームの魅力に取り憑かれ、その頃からすでに「将来これを作る仕事にかかわりたい」と漠然と感じていたんですね。80年代アーケードゲーム黄金期に、ビデオゲーム育ちって言うてもいい10代を過ごす中で、その気持ちはずっと持ち続けました。でも最初は企画グラフィックだ音楽だって、分業になっていることも知らなかったんです。だから具体的にゲームのどの部分をやりたいというところまではまだ考えていませんでした。アルバイトして買ったMSXパソコンでは、MMLでPSGの音をいじったりするだけじゃなくて、BASICやアセンブラで拙いながらもプログラムを書いて、ブロック崩しや落ちものパズルみたいなシンプルなゲームを組んだりもしていたんですよ。オリジナリティのあるものを作るには至っていないかったですけど。

——ゲーム作りにかかわることが第一目標で、コンポーザーというのはむしろ結果なのですね。ゲーム業界に初めてアルバイトで入られた時は、グラフィックをやっておられましたし(※1)。

**並木** 会社に入っちゃえば、上司たちの素晴らしい企画やプログラム技術がすでにあるわけですから、自分から「こういうゲームを作りたい」って提案することはあまりありませんでした。でも最初のNMK(※2)に入社した時も「ゲームそのものが好きなサウンドクリエイター」っていうことがきっかけだったので、ゲームのいろんなところに首を突っ込んでディッスカッションするのが、わりかし当たり前の環境でやってきたんですね。ゲーム開発中にテストプレイして、好きな意見を持って採用されたりされなかったりしてました。まずゲームありきで、その一要素として音楽があったから、そこをフックにして進んできたんです。根本的にビデオゲームが大好きだからこそ、今まで続いていたんだと思います。

——タイミングさえあれば、もっと早い段階で企画やディレクションをやっていたらよかったかもしれないわけですね。

**並木** 実はライジング(現・エイティン)の

※1 グラフィックをやっておられましたし 並木学氏の業界デビューはアルケム『レゾン』(1991年)のドット絵描き手伝いなのだそうです。

※2 NMK デビュー作『アーガス』(1986年)以来、シューティングを中心に勇名を馳せた往年のアーケードゲームメーカー。並木氏はここで『雷龍2』『湾岸戦争』『オペレーションラグナロク』などの音楽を担当した。



### あほげ・ぶるー

修行を終えようとするれっどの前に立ちはだかる、最初の試練。勝っても負けてもクールな物言いの、れっどとは好対照な第一道ボスだ。



### あほげ・いえろー

ヒトか毛モノか？ ロリっ娘な容姿で「わんわん」と吠える、第二道ボスその1。無邪気さと凶暴さを兼ね備えたアホ毛が鋭く牙を剥く！



### あほげ・れっど

己の信じるアホ毛道をひたむきに歩む本作のヒロイン。プレイヤーの魂はその「若竹のようなしなり」「海老のようなバネを持つ」アホ毛に宿る。



### ますたー・あほげ

れっどを見いだしたアホ毛道の古強者。何やら物語の根幹にかかわる過去を持つようだが、現在は若きアホ毛の芽たちの育成に毛力を注ぐ。



### あほげ・ぐりーん

第二道ボスその2。大人の駆け引きが大好きな、やるときはやるお姉サマ。道に迷えど前進あるのみなれっどを気に入り、アタックをかける！



社員だった当時にも『オーバキューン』（2000年）というガンシューティングのディレクターやゲームデザインの仕事を経験しているんですよ。本当はサウンドを担当する予定だったんですが、企画とディレクションをやることになったので、作曲と効果音はほかの方にお任せして。僕はその後いったんフリーになって、次にベイスケイプさんで専属作家を8年やったわけですが、その間に「もっと密にゲーム制作に携わりたい」という思いが強まりました。それでM2さんに迎えていただいたのが去年の1月。そこからオリジナルゲーム制作を先導する立場となりました。

**堀井** M2は移植中心の会社ですが、いつまでも移植だけという状況を、ずっと何とかしたかったんですよ。M2が動き始めた1991年から「オリジナルを作りたい」という願望はあり続けたんです。でも目の前の仕事に翻弄されたり、しっかり時間を取れずに立ち消えになったりの繰り返しでした。そこを見かねた並木が「出番だ」と思って入社してくれました。彼はM2の仕事を、付かず離れずの距離からつぶさに見ていましたからね。ゲームがボツになった瞬間とかまで。

——並木さんのご入社によって、オリジナル開発を本格始動する踏ん切りがついたという

ことなんですね。

**並木** 社内のスタッフは各自、移植プロジェクトの仕事の合間に何かしらの研究開発をやっている、そこからオリジナルを生み出そうという努力は、割と長い年月あったそうなんです。ただそれをディレクターとして引っ張っていく人間がいなかったもので、いつも試作の段階で終わってしまっていたんです。（製品化に結び付けるためには）役割分担がきちんとできていないといけないと思ったので、まずそれを決めることにしました。あくまで移植の仕事と兼任することを踏まえたうえで役割分担です。僕が入社して一番最初にやったのは、社員みんなを集めて、社長やリーダー格の人たちと一緒に、オリジナルゲームを作る重要性を説明して、そのプロジェクトに参加したい人を募ることでした。そんなふうにして始まったプロジェクトだったので、僕や誰かが企画書を書いてトップダウンで進めるのではなく、ブレインストーミング的な会議からゲームの企画を形作っていきました。ディレクターとしては、社内の人間がそれぞれどういう個性の持ち主で、何を考えていて何が好きなのかという分析から始める必要があったので、あえて効率的ではない、トップダウン以外のやり方でスタートを切ったんで





アホ毛は実に64種類。中には想像を絶する形態をしたものも少なくない。レアなお宝アホ毛もあるぞ



#### 【あほげ・れっど】

……なんというアホ毛さばき！  
彼女のカミソリは宙を舞い、  
またたく間に一枚の書状を  
紙ふぶきへと変えてしまった。

ストーリー画面。毛で毛を洗うさまじい戦いを、れっどはくり抜けるのか。アホ毛の明日はどっちだ？

す。その結果いくつか企画が立ちまして、仕様書や簡単な試作で篩<sup>ふるい</sup>にかけていった結果、残ったのが『アホ毛ちゃんばら』だったんです。今のスマートフォン市場っていうのは、マーケティングがまずあって、それを踏まえてゲームを作るという要素が大きいと思うんですが、今回はまず弊社のオリジナルゲームを弊社のスタッフの中から生み出そうということに進めたので、そういうことは全然していません。その意味では特殊な作り方だったと思いますね。

——媒体がiPhone/iPadのアプリになったのはなぜだったのでしょうか？

**堀井** 別にそこに絞ったわけじゃなくて、最終的にそれが残ったんです。うちで作ったものは、据え置き機でもスマートフォンでも同時に動くようにしてあるんですよ。

**並木** オリジナルプロジェクトが立ち上がった時に、最初のミーティングで「今だったらスマートフォンだね、うちの会社もやんなきゃね」という課題が挙がったんです。M2はずっとコンシューマのパッケージソフトを中心にやってきていたわけですが、それが商売として難しくなってきたという危機感があり、またスタッフは皆移植の仕事と兼任でやることになるので、大規模なゲームを作

るのは難しいというのもありました。ならスマートフォンに向けてコンスタントにゲームを供給していけるような体制を作れるといいよね、ということで「まずその市場に向けて一作リリースしましょう」と決めました。

**堀井** 「コンシューマで出したい」という希望は、社内には間違いなくあるんですけど、CEROのチェックなどいろいろ複雑な手続きが必要なんです。でもiPhone/iPadだと、アップルの承認を得るだけでいい。パブリッシャーとして経験が全くないM2としては、そのハードルの低さも大事でした。

**並木** そんなわけで、規模の小さいものを作るはずだったんですが、『アホ毛ちゃんばら』は結果的にそこからちよつと外れてしまいました。開発の初期段階では、もつとミニゲーム的だったんです。でも「これで商品にできなくはないけど、M2のオリジナル第1作としてどうなのか」と考えると、僕としては認めにくかった。バトル以外の要素も必要だろうと考えて、当初の予定より開発規模が大きくなっていったんです。

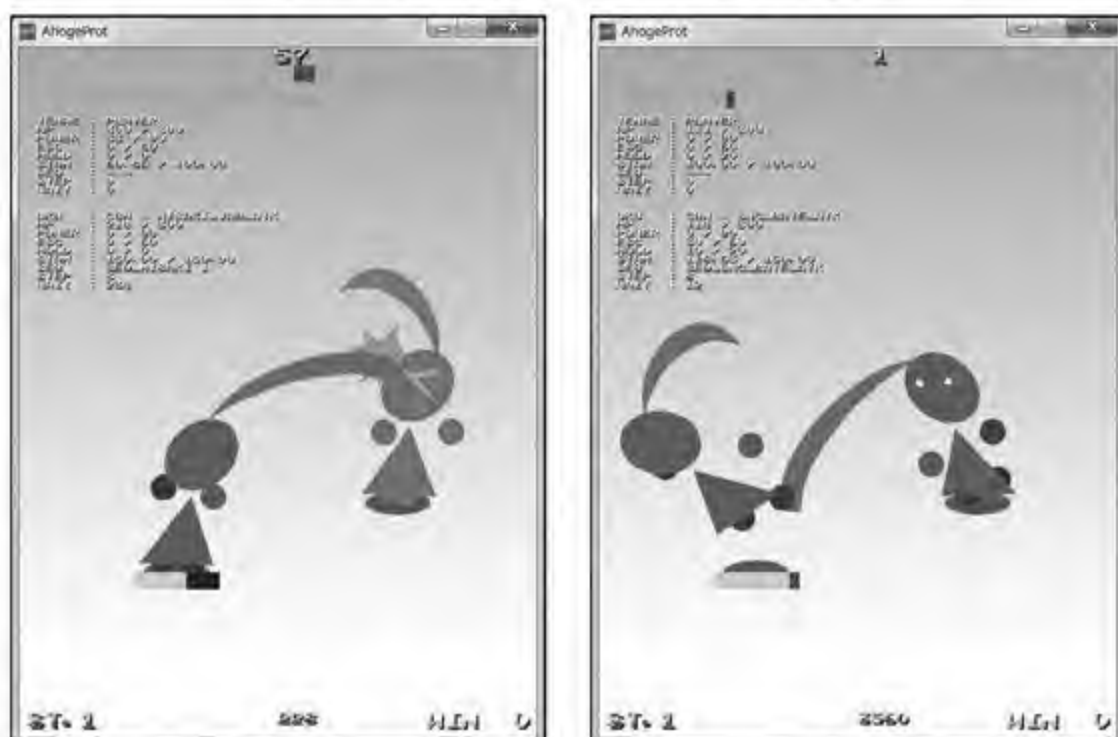
——南向春風さん(※3)による『アホ毛ちゃんばら』の企画は、最初どのようなものでしたか？

**並木** 細かなゲーム設計も世界観もなくて、

※3 南向春風 M2所属のイラストレーター。白目キャラと呼ばれる画風で人気を集める。そのデザインセンスは本作においてもフルに発揮されている。



## ゲーム開発中の画像



言ってしまうえばペラ紙一枚くらいです。ちょうど現在のバトル画面のように、キャラどうしが向かい合ってアホ毛で斬り合っている絵が、南向くん特有の白目キャラで描いてあつて。(イメージとしては) 玩具の「ポカポンゲーム」(※4) みたいな感じですね。企画のブレインストーミング的な会議では、まずフックになるものを重視したんです。で、「ア

ホ毛」っていうのはキーワードとして割とキヤッチーで、いけると思ったんです。ちなみに今のタイトル、実は後付けなんです。最初は南向くんがキャラを描いた『GROVE ON FIGHT』(※5) みたいに『アホ毛 DE FIGHT』とかつて名前でした。

——そこから企画を膨らませて、ゲームとして面白いものに仕上げていくのが並木さんのお仕事だったわけですね。

**並木** ゲーム内容がシンプルなので、それほど試行錯誤はしてなくて、南向くんの企画書を頭の中でシミュレートしてみた段階で、だいたいのルールは決まりました。それを仕様書にまとめて、チーム内で共有しています。

——「すたみな」ゲージの設計はよく考えられているなと思いましたが、あれもすんなり？

**並木** まず最初に○×△みたいな記号だけで、試作版を作ったんですね(上の2枚の写真を参照)。その段階ではただどつき合うだけで、これだとフリーダムすぎるねっていうことで、「すたみな」の仕組みを導入しました。それであらためて試作した時に「やっとゲームらしくなったな」と思えました。

**堀井** その時のことはよく覚えてます。

——何をどうすると「すたみな」が増減するのか、チュートリアルでは詳しく明かされて

いなくて、そこはプレイしながら体得していくっていうのが、このゲームの肝要なところですよ。

**並木** 遊びながら学習してほしかったんです。スマートフォン主流は、すごく簡単な操作をさせて「1面クリアおめでとう、さあ次はこの動作に挑戦」って、ガチガチにレールを敷いたチュートリアルで進むゲームだと思うんですね。でも僕の中でそれはNOだったんです。遊び方っていうのは手取り足取り教えてもらうんじゃないって、戦いの中でそれなりに挫折を味わいながら会得してほしいものだった。というかこれ、そこまで大袈裟になる話でもないと思うんですけどね、なんたって『アホ毛ちゃんばら』ですから(笑)。

——スマートフォンのアプリという形で出たからこそ、そこは大きいと思うんです。これが普通のパッケージソフトで「レトロ万歳」みたいな雰囲気が出ていたら、たぶんそこまで気にすることもなく、当たり前前に受け入れられると思うんですけど、カジュアルゲームとしてはどうなのか？ というところですね。

**並木** 手取り足取りなカジュアルゲームは、果たしてゲームなのかという疑問を、僕は感じてるんですよ。ただそれが現在スマートフォンでの主流ではあるので、自分の中で葛藤

※4 玩具の「ポカポンゲーム」 向かい合った二人のキャラクターが、右手のハンマー、左手のガードをタイミングよく繰り出して叩き合う。1979年から今日まで販売されている、エポック社のロングセラー商品である。

※5 『GROVE ON FIGHT』 同人格闘ゲームのヒット作。南向氏が制作した架空のゲーム動画がまずあり、それが話題騒然となって本当にゲーム化されたという経緯がある。現在は入手不可能。





全面クリア後に登場する「天国への階段」モードでは、とにかく戦って戦って戦いまくり、勝利数を競うことができる

やり込み要素としては、タイムアタックや実績システムなどがある。アイテム不使用や変則フィニッシュなど、どんな可能性を探っていこう



も矛盾もあります。会社の本意とは異なるかもしれませんが、僕としては、あの形で世に問いたかったんですね。こういうゲームがスマートフォンにあってもいいんじゃないかと。「システムがわかりにくい」とか「すぐやられちゃう」という意見は、あって当たり前前だと思っています。でも難しいことを考える前に、アホ毛を最強パワーで当てたら気持ちいいってことだけでも最初の取っかかりになると思うので、それこそ「カジュアル」に遊んでほしいなと思います。現在主流の「カジュアル」よりも、もっと広い意味で。

——今のカジュアルゲームに慣れきった人にとって、これは問題提起になりうるのかも。

**並木** どうなんでしょうね。「アホ毛ちゃんばら」を最初にプレイして、どこかしらで躓いたとき、カジュアルなものを求めている人は「自分が求めているゲームと違う」って思っただけで、そういうものもあります。せっかく「アホ毛」っていうキャッチーなキーワードに惹かれて触れてくれた人たちが、ハードルの高さを感じてしまい離れていってしまったら、M2の商品としてどうなのか。そこは反省するところでもあり、世に問いたいという気持ちと葛藤するところでもありますね。

**堀井** 電車の中で1〜2駅の間にやるスマー

トフォンのゲームって、駆け引き的なものが望まれていないところがあって。並木はそこが嫌で嫌でしょうがないんですね。「ゲームするからゲームなんじゃないのか」と。

**並木** 自分がスマートフォンでやりたいなと思えるゲームに仕上げたいと思っていたので、そういう意味では、まさに狙ったとおりのものになりました。

——出したいものを出したい形で世に問うたところにM2作品として一貫性がありますね。

**並木** 「M2のゲームだったら手に取ってもいいかな」と思ってくださるプレイヤーへのアピールは、最低限必要だと思うんですね。そういう人はアーケードゲームの移植などになじんでいることが多いので、今のスマートフォンの主流どおりのものだとか期待外れになっってしまうのではないかという思いもありました。カジュアルな見た目ではあるけど、中身はちゃんとしたアクションゲームである、というのには意図したところなんです。

——見た目はカジュアル、中身は質実剛健というアンバランスさは、個人的にはとても面白いところだと思っています。

**並木** 特に昔風だなんていうような見方をせずに、今の時代にこういうアクションがあってもいいんじゃないかというふうに受け入れ





てもらえると嬉しいですね。だから今回、8ビット的な要素は一切入れてないんです。音楽にしても、チップチューンで有名なアメリカ人の Chibi-Tech (※6) を起用してますけど、あえて8ビットではない音をやってもらったんです。彼女はM2のサウンドクリエーターなんですけど、僕はM2のサウンド部門のチーフでもあるので、そちらのディレクションも行いました。

——どんな音楽で行こうという話に？

**並木** まず○×△とかの記号だけでバトル部分の原型を作ったわけですけど、その段階で Chibi-Tech に曲を書いてもらったんですね。キャラクターの入った絵はまだ南向くんの企画書イラストしかなかったのに、それだけでメイン、勝利時、敗北時のBGMが3曲、完成品にぴったりはまる形で上がってきたんで

すよ。この時「後の曲もしつかりやってくれ」と確信しました。こちらから指定したのは、ノリが良くて明るい曲で、なおかつゲームの動きやテンポ感を前提にリズムを作ってほしいという、最低限のことだけでしたから、120%の出来ですね。チップチューンだけに収まる器じゃない、素晴らしいイマジネーションの持ち主だということを、世に知らしめる第一歩にできたかと思っています。

——ゲームと同時期にサントラも発売されましたが、あれは当初から予定されていた？

**並木** そうですね。ゲームをスマートフォンで出すにあたって、どういうふうに広めていこうかと考えて、サウンドトラックと同時配信することにしたんです。実際にはゲームのほうが少し先に出ることになったんですけど。バンドキャンプで配信したサウンドトラックは、ダウンロードランキングで最高10位以内に入ってたんじゃないかな。

ところで音楽に限らず、今回はプログラマーにもデザイナーにも、そして僕自身にも何かしらのチャレンジをしてもらいました。プロジェクトを通してみんなに経験値を積みませ、オリジナルゲームを作るためにM2を成長させる。それがディレクターとしての僕の、一番重要な仕事だと思ってやっていました。も

ちろん外向けには、遊んでもらえるゲームを作ることが第一なんですけど、成長できれば、もっとオリジナルゲームが作れるじゃないですか。だから僕の中では、成長につなげる気持ちのほうが上回っていたんです。

面白いことに今回のスタッフは日本各地に散らばっていて、僕は岡山、南向くんは千葉県市川市、主要なグラフィックリソースを作ってくれたデザイナーの古賀くんは長崎県、アホ毛学習帳や敵キャラのアホ毛とコスチュームを作った高橋さんは大阪、元・NMKで今回のメインプログラマー・新宮くんは神奈川県なんです。インディーゲームの多国籍コラボレーションみたいな感じで、すべてネット越しに作っているんですね。その体制でゲームを一本仕上げるというのも、ひとつのチャレンジでした。

## 次号予告

『Vol.3』でも引き続き、『アホ毛ちゃんばら』のお話を伺います。インタビューでは、具体的なゲーム内容に踏み込みながら、並木氏のゲームデザイン哲学をより深く掘り下げていきます。お楽しみに！

※6 Chibi-Tech 本名 Jaelyn Nisperos。カリフォルニア出身のゲーム音楽家。2003年から制作しているファミコン音源のチップチューンが日本で大人気となり、その流れから来日〜M2入社へと至る。代表作にPS2『ゼロの使い魔 夢魔が紡ぐ夜風の幻想曲』の限定版に収録のシューティングゲーム『ファンタジー・フォース』など。



伝説のラバーリングアクション 完全新作で復活!

# さよなら 海腹川背

## さよなら海腹川背

- ニンテンドー3DS
- アガツマ・エンタテインメント
- 2013年6月20日
- パッケージ版:4980円(税込)  
ダウンロード版:4500円(税込)
- CERO A(全年齢対象)

©2013 Agatsuma Entertainment Co.,Ltd.

©モーションバンク/スタジオ最前線

Text= 箭本進一(フリーライター)

3DS



### 早期購入特典はサントラCD!



早期購入特典は「さよなら海腹川背」で使われている全18曲を収録したサントラCD。音楽はシリーズでおなじみの本山淳弘氏と立川伸治氏によるもので、「海腹川背」「海腹川背・旬」のアレンジ楽曲も収録。



ゴム紐付きのルアーを地形に打ち込み、険しい地形を乗り越えて進む。これが正統派アクションゲーム『海腹川背』シリーズの基本であり、醍醐味だ



ステージは、主人公「海腹川背」さんの心象風景。板前である彼女の行く手を、足の生えた巨大な魚が阻む。ほかでは類を見ない、不思議な世界観もシリーズの魅力

### 帰ってきた 正統派アクションゲーム

ユニークなタイトルの正統派アクションゲーム『海腹川背』が、ニンテンドー3DSで登場です。今回はなんと16年ぶりとなる完全新作。しかも、第1作であるスーパーファミコン版を手がけたゲームデザイナー&プログラマーの酒井潔氏や、キャラクターデザイナーの近藤敏信氏が制作に参加しているという、シリーズファンと

### 魚たちと戯れる 板前の川背さん

『海腹川背』は「ラバーリングアクション」をうたう面クリア型のアクションゲーム。主人公である海腹川背さんを操り、伸縮するラ

しては垂涎の作品となっています。もちろん、本作で初めてシリーズを知った方もおられるでしょうから、「『海腹川背』ってどんなゲームなの?」というところから見てください。





海腹川背 (20歳)

川背ちゃん (9歳)

おかえりなさい、川背さん!



横山埜鼓 (18歳)

江美子ちゃん (9歳)

バー(ゴム)ロープ付きのルアーを駆使し、険しい地形をアスレチックのように乗り越えてゴールを目指します。

初代作は1994年という円熟期のスーパーファミコンで発売され、練り込まれた内容から目の肥えたアクションゲーマーの支持を受けることとなりました。

タイトル『海腹川背』とは、板前の少女、海腹川背さん(20)の名前であると同時に、「海の魚は腹に、川の魚は背に脂が乗っている」という、本作独自の板前用語のこと。

ステージは川背さんの心象風景となっており、足の生えた不思議なお魚たちが行く手を阻みます。タイトルは一風変わっています。が、中身は正統派&硬派な横視点アクション。ラバー&ルアーを使いこなせば大きな谷もターザンのように飛び越えますし、絶壁だってアクション映画のヒーローのごとく登れます。「この険しい地形の先に行きたい!」と願っての試行錯誤と、報われたときの爽快感。そして豪快なアクションが、本作の魅力なのです。

## ラバー&ルアーで飛び回れ!

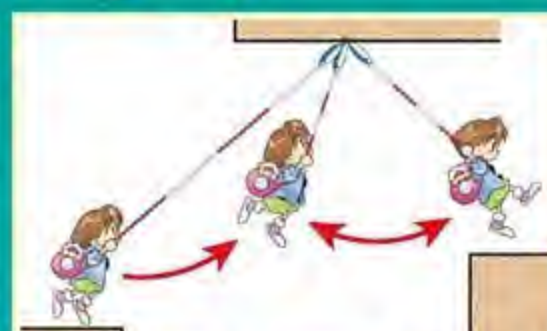
「海腹川背」さんたちの装備は、先にルアーが取り付けられた伸縮式のラバーロープ。

ルアーを地形に打ち込んでロープスイングで穴を飛び越えるといった使い方のほか、ラバーが伸縮する勢いを利用して大ジャンプや急速ダッシュするなど、実に多彩で豪快な機動が可能。

「横山埜鼓」なら時間を遅くする能力でルアーの狙いが付けやすくなるし、「川背ちゃん」「江美子ちゃん」はミスしてもチェックポイントからのリトライが可能になるなど、初心者にも配慮されている。



ルアーを壁にセットし、ラバーを縮めればダッシュができる。魚に当てれば捕まえられる。シンプルで奥深いのが魅力だ



ルアーを地形に打ち込み、ラバーの伸縮を利用してのロープアクション。地面の穴などを越える、本作の基本だ



# 『さよなら海腹川背』 開発者インタビュー



『海腹川背』シリーズ  
キャラクターデザイン  
有限会社スタジオ最前線

**近藤敏信**  
Toshinobu Kondo

ファンの念願かなって復活した、伝説のラバーリングアクション『海腹川背』。「さよなら」という気になるフレーズに込められた願いや、開発の経緯などを伺った。

Interview=箭本進一(フリーライター)

## 覚悟、そして希望の込められた 「さよなら」

——ニンテンドーDS版から4年、携帯アプリ版から2年ぶりの復活(※1)です。『さよなら海腹川背』の開発に至った経緯をお願いします。

**近藤** 最初、『海腹川背』シリーズのファンアイテム的なものを考えていたのですが、その話をアガツマさんに相談したところ、「だったらばーんと新作いきましよう!」と言っていただけでした。

——復活に際して、ファンからはこういった反応がありましたか？

**近藤** おっぱいが大きくなっているといっぱい言われました(笑)。というのとはともかく、喜びの反応が多くて嬉しかったです。

——川背さんが20歳になって(※2)キャラクターデザインが変化していますが、年齢が上がった理由は何でしょうか。

**近藤** 今まででは移植でしたので、年齢がそのままでおかしくないのですが、今回は新作ということで1歳成長させてみました。

——キャラクターデザインのコンセプトはどういったものでしょうか。

**近藤** 1年分、色気を増加です。

——20歳の川背さんと少女時代の川背ちゃん、江美子ちゃんと塾鼓さん……と年長組2名&年少組2名という組み合わせになっていますが、この構成にした理由など教えてください。

**近藤** 20歳に成長したので、もともとの川背の持っているロリ成分を抽出した少女時代川背を用意することを決めました。そこから子どもキャラ2体、大人キャラ2体になったという流れです。

——「さよなら」というタイトルにはどんな意味が込められているのでしょうか。

**近藤** もともとファンアイテムとしての最後の『海腹川背』を考えていたので、その時のタイトル名なのですが、インパクトがあるのでそのまま残しました。これで最後になってもいいという覚悟と、帰ってきたいという希望が託されています。

## ゲームは試作が大事

——今作で初めて『海腹川背』シリーズに触れる人は疑問に感じると思うのですが、なぜ敵キャラが魚なのでしょう？

**近藤** 川背さんは流しの板前なので、究極の食材を求めて旅をしています。そしてこのゲームは川背さんの心象風景という意味合いが

※1 携帯アプリ版から2年ぶりの復活 2011年12月よりdocomoケータイ用に『脱出パズル 海腹川背』が配信されている。

※2 川背さんが20歳になって 童顔のため、そう見えないことも多いが、これまでのシリーズでは川背さんは19歳。



あるので、魚たちがじゃましているといったカンジです。

敵キャラの魚を描かれる際の苦労話などありますか？

**近藤** 気持ち悪いけど、ほんの少し愛らしいカンジをだすのが苦労します。

独特な「ラバーリングアクション」が誕生したきっかけはどういったものなのでしょう。

**近藤** プログラマーの酒井さんが、その昔「面白いゲームを作るには試作が大事だ」という思いに至り、一時期いろいろなゲームの試作をしていたんです。その中でカタチになったのが『海腹川背』です。試作ハードはX68000で、今でも最初に見せてもらった時のことは覚えています。

## プレイヤーの裾野を広げるために

今回の開発におけるコンセプトはどういったものでしょうか。

**近藤** とつつきにくいイメージの強かった『海腹川背』を遊びやすくし、プレイヤーの裾野を広げることです。

シリーズとしては初めて能力の異なるキャラクターが登場しています。

「時間を遅くする」などユニークな能力ですが、導入のきっかけと意図はどういったものなのでしょう。

**近藤** 『海腹川背』はやり込むとわかるのですが、非常に斜め入力が重要なゲームです。そこで確実に斜めを入れられるようにストップモーションの機能を実装していました。そこから発展したのがスローモーション、つまり「時間を遅くする」という能力です。操作性の向上に加え、初心者用のお助け機能というわけです。

『さよなら海腹川背』ではいくつのフィールドが存在するのでしょうか？

**近藤** 全50フィールドです。

今回のフィールド設計で心がけたことや、全体的なテーマなどありますか？

**近藤** 正規ルート（※3）を通る限りは無理な操作を要求しないように気をつけています。ビジュアル的には心象風景ということもあり、雑多で混沌としたイメージになるようにしています。

これまでのシリーズで、フィールド番号に欠番が存在する（※4）理由はこういったものでしょうか。

**近藤** 今回は欠番はありません。欠番があったのは、ゲーム的にフルコンプしても『海腹

川背』のすべてを制覇したわけではないというイメージを持ってもらうためですが、ネットでの情報共有が当然となっている近年ではあまり意味がないと思い、今作は欠番なしとしました。

ニンテンドー3DSというハードでの開発はいかがでしたか？ 立体視に関して苦労されたことなどありましたか？

**近藤** 立体視に関して技術的な問題は特にありませんでしたが、動きの激しいアクションゲームなので、全体的に立体視を使用しない状態を基準に調整してあります。

シリーズを初めて知る方に向けて『海腹川背』シリーズの魅力を語ってください。

**近藤** ゲームシステムとしては古臭いものに見えるかもしれませんが、「頭で考えて指先で実践する」「練習によって上達する」というアクションゲームの本質は現代でも変わらないものだと思うので、アクションゲーム好きの方はぜひプレイしてみてください。

ありがとうございました。

新キャラクターや特殊能力の追加といった新たな試みは、ゲームにどんな変化をもたらすのか。気になる人は自分の目で確かめてみよう。

※3 正規ルート ステージには出口が複数あり、どこから出るかで行き先が異なる。正規ルートとは最も無難な出口を選んだ状態。

※4 欠番が存在する 『海腹川背』シリーズではフィールド（ステージ）にはそれぞれ番号が割り振られているが、過去作品では一部に存在しないステージ番号がある。 52





# DUNGEONS & DRAGONS ミスタラ英雄戦記

アクションゲーマーをうならせた『ダンジョンズ&ドラゴンズ®』シリーズ。古典的テーブルトークRPGとカプコン製ベルトフロアアクションが組み合った名作が復活! Text=ジストリアス(フリーライター)

## ダンジョンズ&ドラゴンズ® —ミスタラ英雄戦記—

PS3

■プレイステーション3 ■カプコン

■2013年8月22日 発売予定

■通常版:3990円(税込) / イーカプコン限定版:12000円(税込)

■CERO B(12才以上対象)

※イーカプコン [www.e-capcom.com/](http://www.e-capcom.com/)

戦略性を突き詰めた  
異色のベルトフロアアクション

『ダンジョンズ&ドラゴンズ®』シリーズは90年代にアーケードで人気を博したベルトフロアアクション。本作『ミスタラ英雄戦記』は左記2タイトルを収録、さらにオンラインプレイにも対応(予定)させたものだ。

本シリーズを「異色」とするのは、『ファイトナルファイト』などの同ジャンル作品と比べ、慎重なプレイスタイルを要求されるからだろ。敵は多彩な攻撃パターンでこちらを翻弄し、ダンジョン内の宝箱にはよく罠が仕掛け



### ダンジョンズ&ドラゴンズ® タワー オブ ドゥーム

シリーズ1作目。テーブルトークRPGを原作としただけに、ダメージ計算に乱数を使用しているのが特徴。キャラクターの一長一短がハッキリしており、多人数での協力プレイも人気があった。



### ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドー オーバー ミスタラ™

シリーズ2作目。追加キャラとして「マジックユーザー」と「シーフ」が登場。基本的なシステムは同じだが、1作目での乱数によるダメージが廃止されるなど、より遊びやすい調整がされた。

てあり、油断するとすぐダメージを受けてしまう。そして残機制ではないため、ライフがなくなったら即「コンティニュー?」だ。

反面、集めたアイテムや魔法を駆使するのは、歴代の同ジャンル作品にはなかった戦略要素。飛び道具で厄介なザコ敵を牽制し、温存した魔法をボス戦で連発し、リスクを冒さずに戦う。高度なテクニックやレバースバキでなく、知恵と経験がものをいう独自のゲーム性は、多くのファンを生み出した。

また、最大4人による協力プレイも本シリーズの醍醐味。互いの長所を生かし、助け合うRPG要素をぜひとも堪能してほしい。

イーカプコン限定版  
『LIMITED EDITION』発売決定!

「ゲームスト」の攻略ムックやシークレットファイルなどの貴重な書籍、冊子の復刻や、2枚組サントラCDなど、豪華7大特典付きで12000円(税込)。「超豪華限定版」の名にふさわしい一品だ。





西遊記的世界観もユニークだった

## 天竺を目指して万里の道を走れ! 走れ! 走れ!



ライン状に区切られたフィールドを上下しながら敵を倒す、一風変わったアクションが特徴の『ソンソン』。

ラインを移動する際、意図しない形で敵に接触してミスになることが多かったのですが、「カジュアルモード」ではプレイヤーの食らい判定が小さく、逆にショットの攻撃判定は背後に届くほど大きくされています。

そのため、ライン移動時に背後から襲われても接触寸前でギリギリ倒せるなど、前述したようなミスが起こりにくくなっているのです。

当時のゲームセンターではコテンパンにやられていた筆者ですら最後のお釈迦様に会えたのですから、効果は絶大と言っていいでしょう。

ソンソン ■ 1984年7月稼働 ■ プレイ人数1~2人 (オンライン2人同時プレイ可能)



コミカルなアクションパズル。得点アイテムの魚がおいしそうなのはカプコンの伝統?

## 樽を転がし、海賊どもをやっつける!



モモクルーが樽を武器に海賊を倒していくパズルアクションゲーム。

迷路の壁になっている樽を担ぎ上げることで地形が変化したり、樽を転がして多くの海賊を巻き込んで倒すと高得点になるなど、ユニークな試みが盛り込まれています。

「カジュアルモード」では、海賊が移動を始めるまでの時間がかなり長くなっているうえ、歩く速度自体も遅くされているため、止まっている海賊を次々倒したりするのも簡単です。

敵に追われるスリルが欲しいなら、オプションからこれらの変更のみをOFFにすればOK。これぞ「カジュアルモード」の醍醐味です。

ひげ丸 ■ 1984年9月稼働 ■ プレイ人数1人

80年代のカプコンを彩った名作たちが再登場するのが本作『カプコンアーケードキャビネット』。アーケード版そのままの「アーケードモード」に加え、ゲームの難易度を再調整する特殊なオプションの付いた「カジュアルモード」が搭載されているのが特徴です。基礎能力アップのほか、本来なら面クリアで消えていた装備が持ち越されるなど、オプションの内容はいずれもツボを押さえたものばかり。「シューティングゲームサイドモント」ではシューティング作品を紹介しましたので、今号ではアクション作品を紹介します。

カプコンの名作群が、より遊びやすい形で登場



カプコン アーケード キャビネット  
レトロゲームコレクション

PS3

■PlayStation®Network ■カプコン  
■2013年2月19日~4月30日 配信中  
■タイトルごとに購入(左図リスト参照)  
■CERO B(12才以上対象)

360

■Xbox Live アーケード ■カプコン  
■2013年2月20日~4月30日 配信中  
■タイトルごとに購入(左図リスト参照)  
■CERO B(12才以上対象)

©CAPCOM CO., LTD. 2013 ALL RIGHTS RESERVED.

Text=箭本進一(フリーライター)





永遠のライバル、レッドアーマーも「カジュアルモード」では倒しやすくなっている

## 怪物どもが待ち受ける「魔界村」へようこそ!



鎧の騎士「アーサー」が怪物どもと戦うアクションゲーム。緻密なグラフィックと遊び応えのある高難度から大ヒット、カプコンの名を世に知らしめました。

「カジュアルモード」は、アイテムの入った壺が出やすくなるうえ、壺から鎧が出るようになり、ダメージを受けた際の無敵時間が延長されるなど、道中のモチベーションアップとリカバリーに重点を置いたコンセプト的な調整。

本来、鎧は特定のポイントにしか出現しないレアアイテムですが、「カジュアルモード」では敵を倒せば再び入手できるため、がぜん、「先へ進もう!」という気にさせてくれるのです。

魔界村 ■ 1985年9月稼働 ■ プレイ人数1人



男臭いグラフィックと練り込まれたゲーム性が光る名作

## 2周目の剣王に、君も勝てる!?



「盾によるガード」という新機軸が生む戦略性。筋骨隆々の男どもが禍々しい凶器を手に襲いかかってくる、ダークすぎる世界観。そして、プレイヤーを瞬殺する2周目「剣王」のカリスマ的な強さ。高難度で恐れられた硬派ゲームが本作です。

「カジュアルモード」では、プレイヤーが受けるダメージがすべて1になるうえ、中ボスを倒すと体力が回復。さらにプレイヤーの攻撃力がアップするなどの調整が施されていますが、それでも難しめです。

2周目「剣王」の恐怖も健在ですが、敵がおとなしめになっているこのモードなら立ち向かえなくもありません。あの時あこがれた、幻の2周目エンディングを目指して戦いましょう。

闘いの挽歌 ■ 1986年4月稼働 ■ プレイ人数1人

## 『カプコン アーケード キャビネット』配信パックと価格

配信パックと収録タイトル	PlayStation®Network	Xbox LIVE アーケード
『カプコン アーケード キャビネット』 ブラックドラゴン	無料	体験版: 無料 完全版: 400マイクロソフトポイント
『1984パック』 1942、ソング、ひげ丸	パック価格: 1000円(税込) 単体価格: 各400円(税込)	パック価格: 800マイクロソフトポイント 単体価格: 各320マイクロソフトポイント
『1985-Iパック』 ガンスモーク、セクションZ、魔界村	パック価格: 1000円(税込) 単体価格: 各400円(税込)	パック価格: 800マイクロソフトポイント 単体価格: 各320マイクロソフトポイント
『1985-IIパック』 戦場の狼、ラッシュ&クラッシュ、エグゼドエグゼス	パック価格: 1000円(税込) 単体価格: 各400円(税込)	パック価格: 800マイクロソフトポイント 単体価格: 各320マイクロソフトポイント
『1986パック』 アレスの翼、サイドアーム、闘いの挽歌	パック価格: 1000円(税込) 単体価格: 各400円(税込)	パック価格: 800マイクロソフトポイント 単体価格: 各320マイクロソフトポイント
『1987パック』 1943 ミッドウェイ海戦、必殺無頼拳	パック価格: 500円(税込) 単体価格: 各400円(税込)	『カプコン アーケード キャビネット完全版』 に収録
全タイトル購入ボーナスタイトル バルガス、1943改	全タイトル購入特典	全タイトル購入特典

※各ゲームをプレイするには『カプコン アーケード キャビネット』が必要です。(Xbox LIVEアーケード版は400マイクロソフトポイントの『カプコン アーケード キャビネット完全版』が必要です)





映画「マッドマックス」を思わせる世界観。こうした男性的な視点が強く出ているのも初期カプコンの特徴と言えるだろう

## 土埃を舞い上げながら、武装カーが咆吼する!



武装カーに乗り無法の荒野を駆け抜ける、一風変わったカーアクションゲーム。車を「単なる自機」ではなく、「重量と慣性を持ったマシーン」ととらえる視点が印象的で、敵味方の車が土煙を上げて急旋回しつつ背後を取りあう光景はまるで映画のようです。

高難度で知られた本作ですが、「カジュアルモード」では、面クリアで消えるはずのパワーアップをそのまま持ち越せるうえ、ミスしても「トンカチ」や「スパナ」といった必須アイテムが消えません。

小さいながらも緻密に描き込まれた無法者が暴れ回る、ドット絵の芸術を安心して堪能できるのです。

ラッシュ&クラッシュ ■ 1986年9月稼働 ■ プレイ人数1人



1面ボスは近づけば鎖の回転で身を守り、離れれば鉄球を放つ難敵だが、「カジュアルモード」では飛び道具で一方向的に倒せる

## 遊びやすいバージョンが収録された格闘アクション



見下ろし視点で格闘アクションを描く意欲作で、「キックしながら動ける」バージョンが収録されており、そうでないものとは遊びやすさが段違いですので、当時挫折した人も一度触れてみてください。

「カジュアルモード」では主人公「リュウ」の移動速度がアップしているうえ、ダメージ時に無敵時間が発生し、より快適に遊べます。

普通ならボス戦には持ち込めない武器もこのモードなら使用可能。鉄球を振り回してこちらを寄せ付けない1面ボスを、遠くから武器を投げつけて一方向的に倒すこともできるのです。

当時の夢がついにかなう、本作らしい体験と言えるでしょう。

必殺無頼拳 ■ 1987年2月稼働 ■ プレイ人数1~2人(オンライン2人同時プレイ可能)



ほかの作品と同様の高難度ゲームだが、「カジュアルモード」ではかなり遊びやすくなっている

## 黒き虎が邪悪な龍に立ち向かう!



鉄球とナイフを同時に操る「ブラックタイガー」が魔物の群れと戦います。

重要なのはお金を集めてアイテムを買うこと。「カジュアルモード」では、単純に物価を一律値引きするのではなく、ゲームバランスを考慮した細やかな調整が光ります。消耗品である鍵や薬は通常の価格と比べ、3分の1から4分の1と安く、武器は2分の1前後とそこそこの値引き。1面でいきなりレベル3の武器を買うのも夢ではありません。

このほかにも「リトライ時、これまで買った最高レベルの鎧を装備させてくれる」「ゲーム開始時に体力4ゲージからスタートする」など、「カジュアルモード」ならではの調整が行われているのです。

ブラックドラゴン ■ 1987年8月稼働 ■ プレイ人数1人



# おかえり! 忍者じゃじゃ丸くん!

じゃじゃ丸くんが華麗に3DSで復活だ! シリーズ初期作『じゃじゃ丸の大冒険』を正統進化させた2Dアクションの決定版とも言える本作を大紹介! Text=風のイオナ(FLOOR25)

**忍者じゃじゃ丸くん さくら姫と火竜のひみつ**

3DS

■ニンテンドー3DS ■ハムスター  
■2013年6月20日  
■パッケージ版:4980円(税込)  
ダウンロード版:3800円(税込)  
■CERO A(全年齢対象) ©2013 HAMSTER Co.



2Dゲームは死なず、そして  
じゃじゃ丸くんも死なず!

またじゃじゃ丸くんに会えるなんて……。歓喜と戸惑いと疑問。リリースの第1報を知った時はそんな複雑な感情を覚えたのが正直なところだ。ファミコン黎明期から活躍し続けてきたじゃじゃ丸くんも、このままひっそりと姿を消していくんだろうな、そう思っていた人も多いことだろう。そこへ9年ぶりの新作登場なのだから、動揺せずにはいられない。しかし、発売直前のバージョンで実際にプレイさせてもらったところ、最初に湧いた感情のうちの、戸惑いと疑問は一瞬で吹き飛んでしまった。だって、めっちゃおもしろいんだもん! ゲームをスタートさせれば即、一列になってじゃじゃ丸くんに向かってくる敵忍者たちに手裏剣を投げて蹴散らすアクションが楽しめ、道中ではアイテムを取得しながらパワーアップ。時折見せる初見プレイヤーを

殺しにかかる罠も一度ダメージを受けたらそこでしっかり学習。ステージによっては右方向へ進むだけでなく、建物内を4方向に移動し、2段ジャンプや邪魔をするオブジェを排除しながらボスのいる場所へ到達するという、自ら道を切り開いていく感覚。そうそう、壁を使った2段ジャンプもジャンプボタン押し放しで簡単に発動できるので、アクションゲームを遊ぶ爽快さを増幅させてくれる。このアクションゲームとしては直球で当たり前のゲームが遊べる嬉しさについて嬉しくなってしまうのだ。さらにシリーズ2作目の『じゃじゃ丸の大冒険』を発展・進化させている面もあり、プレイ感到懐かしさも添えてくれる。子どもの頃に『じゃじゃ丸くん』で遊んでいた頃のことを思わず思い出してしまう人も多いことだろう。新作でもじゃじゃ丸くんはさらわれたさくら姫を救出に行くのがゲームの目的。じゃじゃ丸くんの使命はいつの時代も変わらない。



## 其ノ志「アイテムを集めるべしなる!」の巻

アクションゲームの基本といえ  
ばアイテム集め。これらをしっか  
りと回収していくことがゲームを  
有利に進めていくことの最優先事  
項だ。ということで、まずは各種  
アイテムの説明をしていこう。

まず、敵を倒したときに出る魂  
は10個集めると攻撃力がアップす  
る。ボス戦でも有利なので魂の回  
収はしっかりとしていこう。三色  
団子はライフ1個、おにぎりは全  
ライフ回復する。ボス戦におにぎ  
りがある場合は残りライフが少な  
くなったときに取るようにしよう。  
小判は得点アップ、巻物は忍術使  
用、子丸くんは1UPだ!

次に各種ミニゲームができるよ  
うになるアイテムを紹介。まずは  
「富」と書かれたひし形の富くじ  
の札。これが拾えるステージでは、  
そのステージのどこかにいるちび  
忍に触れることで、くじ引きをす  
ることができる。富くじが拾える



下画面では集めたアイテムや残り人数、  
スコアなどが確認できる。右の4つの  
属性はA・B・X・Yの各ボタンとの対  
応を示している。詳しくは次のページで

ステージには必ずちび忍がいるの  
で、ちび忍を探してみよう!  
最後に「修」と書かれた修行の  
札。この札を3枚集めると修行と  
いう名の各種ミニゲームを遊ぶこ  
とができる。

## 其ノ武「ボスを攻略するべしなる!」の巻

ステージの最後にはボスが待ち  
構えているが、このボスたちがな  
かなか強い! 弱点や攻略法を見  
つけていかないと倒せず、初見で  
ゴリ押しは一切通用しない。ちな  
みにステージ内ではヒントとして  
ボスの弱点情報を入手できる。

ではここで1面ボスのだるま@  
サンカクの攻略法を伝授しよう。  
ダメージを与えられる弱点はボス  
下部の黒い部分。第1形態はこの  
部分を狙って手裏剣を撃ち込もう。  
また、だるまの頭の上を踏むとゆ  
らゆら揺れて一定時間だるまが動  
けなくなるので、一気に攻撃をた  
たき込むチャンスだ。また、時折  
だるまがジャンプしてくるが、こ  
のとき「ピヨヨン」と音がした  
後のジャンプはじやじや丸くんを  
狙ってくるので、音が聴こえたら  
逆方向へ移動し続けていよう。

ある程度ダメージを与えると第  
2形態に移行する。逆三角で突進



だるま@サンカクの赤い部分はジャンプの踏み台にもなるので、駆け上る  
ようにジャンプして弱点の頭を踏みにいこう!

してくるモードのときは攻撃が不  
可能なので両端の段差を利用して  
切り返そう。突進が止まって火  
の玉を吐いてくるときがチャン  
ス! 落ち着いて火の玉を避けた  
後、ボスに攻撃をしていけば無事  
倒せるだろう。敵の動きをしっか  
り把握して攻略していこう!



## 其ノ参「忍術を体得するべしな。」の巻

今作の必殺技で、アクションシンやボス戦などでとても有効なのが忍術。忍術の取得はステージのどこかにいるじじ丸に伝授してもらうことで会得できる。じじ丸のいる場所が見つからない場合は繰り返しプレイしてステージの隅々まで探してみよう。

忍術はステージ道中で入手できる巻物を消費することで使用でき

るのでしっかりと集めていきたい。また、忍術は火、水、土、木という4種類の属性を組み合わせて発動できる。各属性はX・A・B・Yボタンに割り振られていて、対応するボタンを続けて押すことで、組み合わせる属性を決定する。ここでは初期ステージで入手できる2種類の忍術のコマンドと効果を合わせて紹介しておこう。

### ～忍術の一部を紹介!～

#### イナズマ落とし

忍法コマンド:木火(YX)

一定時間イナズマが落とせる忍法でござる。移動しながら使えるので便利でござる!

#### ガマバックン極め

忍法コマンド:水水(AA)

ガマバックンが現れて、一定範囲の敵を攻撃して、倒した敵の魂も回収するでござる。シューティングのボンバーのようでござるな。



## じゃじゃ丸くんはなぜ何度も復活するのか?

1985年に登場して以来、数々のシリーズ作品を送り出してきたじゃじゃ丸くん。アクションゲームの主人公としてデビューしたものの、『ドラクエ』がヒットし、ファミコンに空前のRPGブームが起きた時にはアクションのないRPGの主人公を演じ、セガサターンやプレイステーションが登場し、ゲーム業界が3Dのゲームに注目した時期にはじゃじゃ丸くんも3Dになり、携帯ゲームがブームになった時にはワンダースワ

ンやゲームボーイアドバンスにも登場した。じゃじゃ丸くんはジャレコがゲーム業界の最前線に君臨し続けるための使命を担い、人気看板キャラとして常に活躍し続けてきたのだ。だがもうその必要はない。はやりに合わせてことなく、じゃじゃ丸くんが最もじゃじゃ丸くらしく活躍できる時代が来たのだ。この復活劇から再び始まるじゃじゃ丸くんの活躍を期待しつつ、9年ぶりの新作を楽しもうではないか。





カオスなグラフィック、クセの強い操作性と当たり判定、理不尽なトラップ。  
それらが編み出す独特のバランス。メガドラ洋ゲーマインド溢れる一本。

## ブラックナイトソード BLACK KNIGHT SWORD

PS3

■PlayStation®Network ■グラスホッパー・マニファクチュア  
■2013年1月10日 配信中 ■1000円(税込)  
■CERO D(17才以上対象)

360

■Xbox LIVE アーケード ■D3Publisher of America, Inc.  
■2013年1月10日 配信中 ■800マイクロソフトポイント  
■CERO D(17才以上対象)

Text=VHS(フリーライター)



### メガドラ洋ゲーを想起させる 近年まれに見るアクの強さ

近年、携帯アプリや配信ソフトのおかげで2Dアクションは再び脚光を浴び、遊びやすいコンパクトな作品が多数リリースされている。恵まれた状況だ。だが俺は飢えていた。そんなスマートなコンビン弁当みたいなゲームはもうたくさんだ！ コンビン弁当なんかで男が務まるか！ 俺は刺激的な大人の味が食いたいんだ！ かつてメガドラやPCエンジンには日の当たる任天堂ハードでは味わえない「世界」があった。『シャドウ・オブ・ザ・ビースト』『邪神ドラクソス』『ジム・パワー』。日の当たらない俺たちはグラフィック・操作性・バランスすべてがひと味違うE A印や銀のフクロウ印をつかまき、いや自らつかみ取りワイルドでプリミティブでエネルギーギッシュなパワーを食らっていた。そんなかつての洋ゲーテイストを凝縮した一皿がここにある。



かわいいコレクトアイテムや、運がいいと遭遇できるボーナス面、カメラを動かすと発見できる隠し絵など、世界観とは明らかにミスマッチな自由な仕込みも昔の洋ゲー的なテキトーさを感じられる



ファミコンの『ゲゲゲの鬼太郎』のボスみたいな謎の生命体が経営するお店。1周あたりに入手できるお金(心臓)は1500個程度と限られているので、ご利用は計画的に。ぶっちゃけ回復系アイテムは買うよりも自殺したほうがオトク



## 剣の精“ブラック・ヘレボルス”を使いこなせ

剣の当たり判定は見た目のとおり狭く、高速で体当たりする狼や空中をフラフラ漂うコウモリは実はかなりの脅威。そこで活躍するのがヘレボルス投げだ。判定が大きく障害物も貫通し、カウンターを仕掛けてくる敵も遠くからヘレボルスを投げるだけで一方的に攻撃可能。初期状態では攻撃力が低いためショップでは優先的にヘレボルスを強化したい。ヘレボルスの魔法攻撃は決め撃ちがオスス



カウンターを仕掛けてくる2面ボスはヘレボルスをぶつけるのが安全。魔法で足を簡単に切断しハメる方法もあるぞ

メ。特に2周目では敵や砲台がウジャウジャいる狭い足場の短時間突破を強要されるので、迷わず全体魔法を投下し無敵中にすり抜けよう。また2、4面ボスは部位破壊で攻略が容易になる。開幕直後ヘレボルス投げからのピンポイント魔法で速攻部位破壊を狙おう。なお魔法残数はショップで補充可能だが、実はミス時にも補充されるのでノーミス実績を狙わないなら残機つぶしがオトクだ。



防御を展開して剣の攻撃が届きにくい中ボスにはヘレボルス投擲からの魔法による瞬殺が有効。惜しまず使おう

アバンギャルドな書き割り風の暗黒グラフィックと支離滅裂なナレーション。奇妙な敵と突拍子のないことだらけの面構成。特定状況で2段ジャンプできず、タメ斬りで勝手に前進するクセのある操作。バカ正直な判定で正確に上下段を使い分けないと当たらないリチの短い剣。少ないお金を積み上げようやく買える強化装備、そのくせコンティニューすると強化剥奪という事実上無効なコンティニュー。そうして死にまくりながら進めば終盤で詰まり、作戦を練り直し最初から遊び直してようやく正解に届く強引なバランス……。カオスな世界観、クセの強い操作性、強引なバランス、すべてぶち込み煮詰めた濃厚スープ。イマドキこんなトンガった煮こりを出してきた料理の鉄人こそ、全編初見殺しシューティング『Sine Mora』を生んだデジタル・リアリティとグラスホッパー・マニファクチュアの強烈タッグ。今後も彼らの「濃い」一品に目が離せない。



シューティングの弾幕も増量&高速化。動かなければ当たらない偶数弾(自機挟み弾)と自機狙いの奇数弾(5WAYなど)を見分けて上下の小さな動きで避けよう

入れた要素をこった煮詰めた感が強い本作だが、真ボスに挑む2周目や面クリア型の「チャレンジ」は特にその傾向が強い。新ギミックの追加、砲台の増設&高速連射化、回復アイテムの弱体化、剣なし縛りなど。極めつけは「難しい」2周より高難度の「アーケード」。凶悪構成に加え、店がインフレ! その理不尽さにコントローラを思う存分床にたたきつけてほしい。



2周目、チャレンジ、そしてアーケードに挑め



# 三国志 Pinball

三国志とピンボールが  
奇跡のフュージョン!!

日本人の三国志好きたるや相当なもので、そこに乗った「三国志ゲーム」は数知れず。歴史シミュレーションはもちろん、各種アクションにも名作があるし、モバイル端末のゲームなども人気を博している。

この『ARC STYLE:三国志 Pinball』はそんな三国志ゲームとしてその名のとおり、ピンボールを題材に登場。ピンボールゲームと

## ARC STYLE:三国志Pinball

- 3DS
- ニンテンドー3DSダウンロードソフト
  - アーケシステムワークス
  - 2012年4月25日 配信中
  - 700円(税込)
  - CERO B(12才以上対象)
  - ©ARC SYSTEM WORKS

ニンテンドー3DSやWii U、DSiウェアなどでダウンロードソフトを展開しているアーケシステムワークスの「ARC STYLE」シリーズから、一風変わった三国志ゲームが登場! 盤面を有名武将たちが大暴れするぞ。

Text=多摩川かせんじき(武蔵野プロ)

としては挙動より遊びやすさを指向した作りになっており、それゆえ遊びやすい。ピンボール台を揺らせば「それってティルトじゃないの!」と思わずツツコンでしまいたくなるような激しさで窮地を開することも可能なのである。ステージごとにサポートする武将を選び、一定の条件を満たすと武将ごとの得意技(マルチボールや貫通弾など)が使える。ステージが進めば有名武将や戦役が登場し、三国志ファンをにやりとさせる演出が舞台を盛り上げるのだ。



ボーナスステージでは課されたノルマをクリアすることによってさまざまな特典が得られる。それぞれの三国志戦役や有名シーンをピンボール風に解釈したステージが面白い

フリッパーの間(アウトホール)に張飛が出現! このチャンスを生かして敵の軍勢を蹴散らすのだ!



ステージ開始時に各武将を選択。選ぶ国によってもボールの挙動などが変わるシステムになっている

## もちろん登場!! 「三国志」の有名武将たち

ゲームを進めていくとどんどん増えていく武将たちだが、その紹介テキストに深い三国志愛と造詣を感じてならない。このゲーム、ニワカじゃない!





# 理不尽な運命に抗う唯一の方法、それは「走る」ことだった……。



## アイ・マスト・ラン!

- ニンテンドーDSiウェア
- テヨンジャパン
- 2012年8月29日 配信中
- 200DSiポイント
- CERO B (12才以上対象)

DSi

3DS

©2012 Gamellon, Licensed to and published by Teyon.

Text=VHS(フリーライター)



ゲーム中ずーっとこちらをにらみつけてくる目ヂカラバツグンの主人公(元軍人)。不慮の事故で市長の息子(チンピラ)を殺してしまいブタ箱にぶち込まれていたが、服役中のある日、これまで彼を支えてきた妻が市長に誘拐されてしまう。妻よ! 生きていてくれ! 脱獄、そして市役所までの地獄の逃走劇(コンティニュー不可)が幕を開ける!

飛ぶ!



滑る!



そして殴る!



走る!



ゲーム終盤では「破壊できない障害物」が登場。最高速で走っているとこれまでの破壊可能障害物(ゴミ箱など)と見分けるのは至難のワザ

おおっと殴れない!



走る、飛ぶ、滑る、殴る。  
加速するリズム地獄

愛する妻を救うため俺は走る。何者であろうと、この熱い気持ちと強制横スクロールを止めることはできない! だが俺は脱獄犯、日の当たる道を通ることは許されない。下水道、電車の上、工事現場...そんな足場の悪い場所ばかり走る俺の前にさまざまな障害が立ちふさがる。ビルからビルへ決死のジャンプ、看板をスライディングで避け、邪魔なオブジェをたたいて砕く、俺がやらねば誰がやる! (片手プレイ可) 基本的にミス=即死&コンティニューなし。例外的にロッカーなどのオブジェは衝突しても失速するだけだが、加速が足りなければ大穴を飛び越せずジ・エンドだ。逆に回避に成功すれば俺の疾走は燃え尽きるほどヒート! 究極の加速を見せてやる。だが速すぎるのも禁物だ。特に5面以降はオブジェに混じって即死障害物が置かれてやがる。反射神経に優れた俺ならともかく、ヒヨッコのお前らはわざとオブジェにぶつかリ計画的に減速したほうが賢明だろう。最速の限界疾走を楽しむもよし、減速し堅実なクリアを狙うもよし。短時間かつ緊張感の高いプレイで集中力とリズム感を鍛えまくれ。

## 『アイ・マス』クリアへの道

本作の「ストーリーモード」はコンティニューがなく、全滅すると1面に戻されてしまう。一方、「エンドレスモード」は最初から全面セレクトが可能なので、まずはこちらで各ステージのコツをつかんでからストーリーモードにチャレンジするのがオススメだ。





## トゥーン&エッジ! 海外から来た美少女格闘ゲーム!

Text= 箭本進一(フリーライター)

PS3

### スカルガールズ

- PlayStation®Network
- サイバーフロント
- 2013年2月14日 配信中
- 1500円(税込)
- CERO C(15才以上対象)

AC

### スカルガールズ for NESiCAxLive(仮)

- アーケード NESiCAxLive
- M2 ■稼働日未定





日本アニメとカートゥーン（海外アニメ）を融合させた美少女たちは個性的でキャラが立ちまくっている



ニンジャ・ナース（左）対、7種のキャラに変形する謎の生物（右）。滑らかな動きは手描きアニメーションならではの



鋼鉄の入れ歯で葉巻をくわえる、イケメン美少女ピーコック。日本語版ではストーリーもきちんと翻訳されている



頭に謎の生物を乗せた美少女たち二人。とにかく動きが凝っているので、ぜひともコマ送りで見たい

## 格闘ゲームへの愛と情熱

日本のオタク文化と格闘ゲームに深い造詣を持つ海外クリエイターがこしらえた2D格闘ゲーム、それが『スカルガールズ』です。

アーティストのAlex Ahad氏は『Eternal Fighter Zero』や『メルティブラッド』のようなDoujinGame（同人ゲーム）にインスパイアされた」と語る日本ゲーム好き。有名な格闘ゲーマーであり、独自の格闘ゲームエンジンを開発したプログラマーでもあるMike Zaimont氏と出会い、共に『スカルガールズ』を作り始めます。

『スカルガールズ』は無事に発売されたものの、パブリッシャーであるAutumn Gamesの資金難で開発は中断。しかしAhad氏たちは新たにLab Zero Gamesを立ち上げ、クラウドファンディングで資金を集めながら新キャラクターの開発を続けています。苦難の中で開発を続ける。そこには格闘ゲームへの愛と情熱があるのです。

## エッジかつ遊びやすい格闘ゲーム

そんな『スカルガールズ』ですが、『ヴァンパイア』『MARVEL VS. CAPCOM』シリーズといった名作から受けた影響を昇華した、エッジで遊びやすいゲームとなっています。

頭に寄生体を乗せたり、葉巻を吹かしたり、首を取り外したりする美少女たちが、手描きで作られたアニメーションで滑らかに動きながら奇想天外な技を繰り出すさまは2D格闘ゲームらしい華に満ち満ちています。

もちろん、格闘ゲームとしてのシステムもしっかりしています。ストレスのない操作感、気が抜けないゲーム展開、爽快なコンボ。最大3人でチームを組むことができ、仲間を呼び出して援護してもらえる（しかも援護に使用する技を自由に設定できる）という奥深さ。

世界最大級の格闘ゲーム大会「Evolution2013」の競技種目を決める投票では『大乱闘スマッシュブラザーズDX』に次いで2位となり、サイドトーナメントが開催されることになったという出来事からも、本作の骨太さがわかります。

次のページからは8人の美少女たちの「ストーリー」「格闘ゲームキャラとしての性能」「絵的な見どころ」をチェックしていきましょう。





## 純真な花形スターは四本の腕で敵を引き裂く

サーカスの花形スターで、頭の上に乘せた生物兵器「バイス・バーサ」と共に曲芸をこなす。その一方、マフィアの用心棒という裏の顔を持ち、孤児だった自分を拾ってくれた若頭のためなら何でもしてしまう。利用されていることも知らずに尽くす、良くも悪くも純真な少女。

秘宝「ライフジェム」を求め、ミス・フォーチュンを追う彼女の行く手に待つものは？

### 豪腕で敵を捕らえろ

接近パワー型のキャラクター。地対地、地対地突進、地対空、空対空、超必殺技とさまざまな局面で使えるコマンド投げに加え、犠牲者ののけぞりが長い中P、打撃を耐える「ロックンロード」「タンブリングラン」といった突進技を持ち、密接～近距離で強引に押し込む戦いを得意とする。一方、機動力は高くなく、特に飛び道具には弱い。空中強P押し放しの滑空を使いこなし、何とか得意距離に近づきたい。

### 豪快な荒技を彩る少女の華

「少女の頭の上に謎の生物」というデザインコンセプトはフィリアに近いが、セレベラはより積極的に攻撃に参加している。バイス・バーサの腕で捕らえた相手をセレベラ自身が殴打する空中投げや、投げた相手にセレベラが剣でトドメを刺す「アルティメット・ショウストッパー」がフィリアとの性格の違いを示す。「ダイヤモンドドロップ」「ポメルホース」の最後など、曲芸師らしい華のあるポーズにも注目したい。



地対地コマンド投げ「ダイヤモンドドロップ」は、頭の豪腕が投げ上げた相手を捕らえつつ、セレベラがポーズ！



## 失われた記憶を求め、少女は戦う！

フィリアは普通の女学生だったが、ある日目が覚めると記憶はすべて失われており、頭には「サムソン」と名乗る謎の寄生体（パラサイト）が住み着いていた。凶暴なサムソンに手を焼きつつも、なくした記憶を取り戻すべく、あらゆる願いをかなえる「スカルハート」を追って戦い続けるフィリア。その最中、彼女は友達であるキャロルと意外な形での再会を果たすのだった。

### 強気に攻め込む、21世紀型ヒロイン

攻撃判定の強い技と機動力を兼ね備え、接近戦に強い、イマドキの格闘ゲーム主人公。

空中ダッシュ中Pや同・強Pで相手に攻め込み、しゃがみ弱Kやジャンプ直後の強Kで相手の守りを崩し、強Pから空中コンボを仕掛ける……と近代格闘ゲームのトレンド的な戦法を学ぶことができる。

一方、必殺技、超必殺技はやや癖があるため、しっかりと通常技を使いこなす必要がある。

### 寄生体に引っ張り回される16歳

頭の寄生体「サムソン」との連携が見どころ。パンチ系の技ではフィリア自身が殴るのではなく、サムソンが攻撃。強Kではフィリアがサムソンに身体を支えられた状態から両足で蹴り飛ばすなど、格闘技の達人では「ない」フィリアが彼女なりに工夫して(?) 戦う姿が面白い。中でも必殺技なのに物憂げな「リングリットスパイク」や、サムソンに引きずられるままの「アップドゥ」はぜひコマ送りで見てほしい。



超必殺技「トリコベゾール」は、サムソンが髪の毛の塊を吐き出す荒技。滑らかに変形する姿は必見





## 大きく広げた傘と志で、厄災から人々を守る

かつて世界を滅ぼしかけた先代「スカルガール」の娘であり、本作の舞台である「キャノピー王国」の王女。王女の身でありながらベテラン軍隊組織「ブラック・イーグレット」を率い、王国の安全を守るため、傘型の生体兵器「クレイグ」と共に戦う。不正を憎み、国のために身を挺する責任感あふれる女性だが、25歳にして少女向けアニメ「星の少女アニー」を隠れて見るのが好きなど子どもっぽい一面も。

### 長いリーチで戦いのペースを握れ

傘をフェンシングのサーベルのように使った長いリーチに加え、火球を設置する「ナパームトス」「ナパームショット」、部下が飛び道具を防ぐ盾となる「イーグレットダイブ」、バイクが突進する「イーグレットチャージ」など、広域制圧技を多く持つ。しかし必殺技の多くがタメ技なうえ、空中ダッシュも2段ジャンプもないため機動力は低い。常時タメを意識しつつ、中～遠距離でいかにペースを握るかが勝利の鍵となる。

### パラソールと部下たちの強い絆

さまざまな技で部下たちとパラソールとの絆が見られる。「イーグレットコール」では勇んで出撃したところをたしなめられ、「イーグレットダイブ」では自らの身を投げ出してパラソールの盾となり、時間切れ負けポーズでは、卒倒したパラソールを抱きかかえた後に敵を威嚇する。

たとえストーリーを把握していなくても、動きだけでパラソールと部下たちの絆の強さが理解できてしまうのだ。



パラソールの後方から突進したバイクが相手を捕まえて引きずる「イーグレットチャージ」。部下との絆がうかがえる技



## 切り刻まれた少女は、鋼の孔雀となる

かつては奴隷として虐待された少女。スカルガール対策研究室「ラボ8」によって救出され、「アーガスシステム」を埋め込まれた対スカルガール兵器として生まれ変わる。最終ボスである「スカルガール」のマリーは、かつての友達。その魂を救うために倒さねばならないと悲壮な決意をする一方、13歳の少女らしくアニメ「星の少女アニー」に執着するなど、ハードボイルドでアンバランスな心を持つのがピーコックだ。

### 友達と一緒に徹底した遠距離戦を

生体兵器の友達と連携して戦うテクニカルなキャラクター。爆弾の「ジョージ」を呼び出す「おでかけジョージ」「ジョージの飛行ショー」や、ボタンを押したままの時間が長いほど巨大な物体が落ちてくる「迫りくる恐怖の影」など遠距離攻撃をばらまいて相手を封殺するのが理想。超必殺技「グッドフェローズ」は通常投げの最中にコマンドを入力すると発動する変わり種で、接近戦に弱い彼女にはありがたい技。

### 日本オタク文化の小道具があふれ出す

技のそこかしこに日本オタク文化へのリスペクトが見られるのがピーコック。「バン!!」では『MARVEL VS. CAPCOM』シリーズのブロディアパンチっぽい物体を発射。「迫りくる恐怖の影」では『ファイナルファイト』を思わせる肉入りドラム缶や、『ジョジョの奇妙な冒険』風のロードローラー、「ゆっくりしていいね!!!」と叫ぶ巨大な生首を落とすなど、技を出しているだけで楽しめるキャラクターだ。



相手を袋叩きにし、最後は爆弾の「ジョージ」に葉巻で火を点けてフィニッシュ! ハードボイルドなイケメン少女だ





## 回る苦痛の車輪は少女の心を責め苛む

かつてはキャロルという平凡な女学生だったが、スカルガール対策研究室「ラボ0」に誘拐され、人造寄生体「ガエ・ボルガ」を埋め込まれたうえ、「スカルガール」の血を輸血されるなど改造され、対スカルガール兵器として生まれ変わる。改造の副作用で凶暴化したためマインドコントロールされているが、苦痛の中から自我を取り戻し、自分を拉致したヴァレンティンに復讐しようとするが、その先に待つものは……。

### 「ヘイトレッドガード」で一撃を狙う

通常技のほとんどがボタン押し放しでタメが可能。タメ中は「ヘイトレッドガード」状態となり、打撃に耐えられるようになるのに加え、受けたダメージが攻撃力に加算されるというかなり特異な能力を持っている。飛行能力「フライト」による空中からの攻撃が強力。Lv.3 超必殺技「ヘイトレッドインストール」は「ヘイトレッドガード」の耐久力や防御力が上昇、ほかの必殺技も強化される。

### 苦痛の中でもがく少女

手足の拘束具と全身に打ち込まれた釘、X字に縫い目の入った仮面には腫れない赤い眼が輝く。とにかく痛々しさが前面に押し出されているのがペインホイールだ。中でも、強Kは圧巻で、自分の足首を掴んで足を逆に90度曲げ、露わになった膝の裏から槍が飛び出すのだから見てこちらが痛くなってくる。痛みをモチーフとした特殊能力「ヘイトレッドガード」と併せ、独特の存在感を持つキャラクターだ。



仮面の下には少女キャロルの素顔がある。かつてフィリアとの間に何があったのかは現時点では謎だ



## 全身をバラして戦う不死身の盗賊

秘宝「ライフジェム」を盗もうとして全身をバラバラにされるも、その力を取り込んで不死身の身体を手に入れた。

盗賊団「フィッシュボーン・ギャング」最後の生き残りであり、仲間を殺したマフィアに復讐を誓っている。

あらゆる願いをかなえるという「スカルハート」に対し、彼女が出した結論とは？

### スピード&首との連携がポイントに

「キャットストライク」「キャットスパイク」で自らの首を取り外し、本体と首で相手を挟み込むようにすれば準備は完了。

空中ダッシュと2段ジャンプ、高速のダッシュで相手にまとわりつき、発動が早い通常技を入れつつ、「モグモグモグ」や「ズーム！」などで首にも攻撃させれば、かなりハードな攻めを展開することができる。ただし分離中の首を攻撃されるとダメージになる点には注意したいところ。

### カートゥーン&ダークな猫娘

手足に入ったラインはタトゥーでも装飾でもなく、かつて全身を切り刻まれた時の傷痕。手足を伸ばす際に傷痕から筋肉組織が見え隠れしたり、バックダッシュや空中ダッシュの際に血を吹き出して推進力としたり、自らバラバラになり吹っ飛ばした手足を飛び道具のように扱ったりと、カートゥーン的かつダークな表現が多い。ある意味本作のコンセプトを象徴するキャラクターのひとりであると言えるだろう。



自ら取り外した首が相手にかみつく必殺技「モグモグモグ」。ちょっとダークな技は『スカルガールズ』ならではの





## 変転する姿はまさに「運命」のごとし

普段は修道女の姿をしているが、その本質は内臓のような器官が寄り集まった「不定形の獣」。強い願いを持つ女性に「スカルハート」の力を与え「スカルガール」に仕立て上げる。本作の神である「至聖三者」の手によって動かされる、運命という名のゲームのプレイヤー。ダブルを通し、「至聖三者」は「スカルガール」に何をさせようとしているのか？

## ひとりで8人分の技が楽しめる？

投げを除くほとんどの通常技が他人からのコピーというユニークなキャラクター。姿がくるくる変化するので慣れないうちはかなり戸惑ってしまう。

ミス・フォーチュンに変身し、攻撃に連動する6個の首を呼び出す「キャッテライト・ライブス」やモアイに変身しリングを吐き出す「メガリス アレイ」など超必殺技はオリジナルのものがそろっている。

## 不気味に変形する、内臓の塔

修道女が裏返り、内臓の塔のような姿になる登場シーンからしてインパクト満点。ボタンを押すだけで次々とほかのキャラクターに変身していくさまはまさに手描きアニメーションのみがなし得るマジックだ。ダッシュやダウンなどの際に、内臓の塔が変形するのだが、コマ送りで見るとかなりの枚数の動画が使われていることがわかる。手前の管には人間の顔らしいものが浮かんでいるのが確認できるが、その正体は謎だ。



不気味にうごめく内臓の塔。頭のような器官には目のような切れ込みが見えるが、これは本当に「頭」なのだろうか？



## 反逆のニンジャ・ナース

スカルガール対策研究室「ラボ0」の特殊部隊「ラストホープ」の生き残り。さまざまな医療器具や薬品を駆使して戦うさまはまさにニンジャ・ナースである。部隊が壊滅した際、「ラボ0」を裏切り「スカルガール」のマリーに仕えることとなったが、マリーに敵対するペインホイールを導くなど、その行動は謎めいている。果たしてヴァレンタインは人類の敵か味方か。そして「スカルハート」に彼女が願うのは？

## 特殊な毒で相手を苦しめる

攻撃判定が広いうえに多段ヒットの多い通常技に加え、高速のダッシュや空中ダッシュによる高い機動力まで併せ持つキャラクター。「バイアルハザード」は対応技に各種の毒を仕込んで相手に状態異常を起こさせる技で、中でも犠牲者ののけぞりが長くなる「タイプB」が強力。超必殺技はいずれも使いやすいが、「禁じ手：リバース・エクス・マキナ」は5ゲージ使う代わりに、倒された仲間を復活させる変わり種。

## 医療技術を悪用するナース

注射器や骨ノコ、点滴台などを武器に転用した技が数多くそろっている。攻撃の軌跡が心電図を描く「EKGフラットライナー」や、死体袋に蹴りを入れ死体を勢いよくケイレンさせる空中強Kなどはまさに医療技術の悪用だ。「デッド・オン・アライバル」では犠牲者を手術台に乗せてオペを開始する。ヴァレンタインがこちらをのぞき込む演出はまるでホラー映画のよう。手術終了後についたてに飛び散る血も恐ろしい。



手にしたボンベの中身を犠牲者に吸わせて気絶させる通常投げ。医療技術を悪用した技は、シンプルで恐ろしい



# ネタゲー? いやいや…… 本格派アクション!!

ニンテンドーeショップで配信中の横スクロールアクション『砕魂』。奇抜なタイトルに隠された真の姿を大追求!

Text=船越崇志(STUDIO-M)

3DS

## 砕魂 ～さいたま～

■ニンテンドー3DS ダウンロードソフト  
■サイバーフロント ■2013年3月27日 配信中  
■800円(税込) ■CERO A(全年齢対象)  
©2012-2013 Endgame Studios Pty. Ltd.



どこか懐かしい操作感  
海外生まれの注目作

何より目を引くのはやはり、埼玉をもじった『砕魂』というタイトル。しかし、本作はもとと『Fractured Soul』というオーストラリア製のゲームの日本語版であり、『Fractured Soul』というオーストラリア製という意味から『砕魂』と名付けられた経緯がある。つまり、タイトルはネタではなく直球。肝心のゲーム内容も直球勝負で、走る、跳ぶ、撃つ、の3つを基本とした王道の横スクロールアクションとなっている。

本作は、主人公のクローン兵士を操作し、崩れゆく宇宙基地から脱出するというのが主な目的。前述のとおり、操作は非常にシンプルなため、ファミコンやスーパーファミコンで腕を慣らしたプレイヤーなら、サクサクプレイできるので、無料の体験版も配信中なので、気になる人はこの機会にぜひ一度プレイしてみるといい。

## ◆◆◆上下の画面を使った斬新な仕掛け◆◆◆

『砕魂』最大の特徴となっているのは、上下の画面で同時にステージが進行することだ。主人公は、一方の画面を実体で、もう一方の画面を影の状態に進み、LもしくはRボタンで自由に実体と影を入れ替えることができる。たとえば上画面で行き止まりに直面しても、下画面

に実体を移せば進行可能といった具合。上下の画面を見てまず道筋を考え、その道筋を進むために四苦八苦。強敵と戦ったわけでもないのに、なぜか進めたときに達成感がある。単純に“前に進む”ことで快感を得られる点が本作最大の魅力であり、醍醐味と言える。



上画面で足場からジャンプ。しかしこのままでは落ちてしまう!



空中でLもしくはRボタン! すると実体と影が下画面に移動し……



下画面の足場に見事着地。ジャンプと同時に画面移動は必須テクだ



難易度高すぎ？  
でもやめられない！

はつきり言って、本作は難しい。上下の画面を見るには慣れが、前への道筋を導き出すには直感が、それをたどるのに相応のテクニックが必要となる。しかし、そこは携帯ゲーム機特有の手軽さを意識してか、いわゆる中継地点を多くすることであまり相殺している。

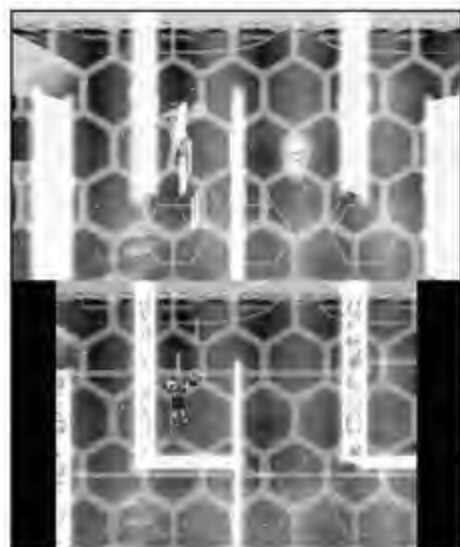
通常のアクションゲームであれば、一度死亡するとだいたい前の場所に戻されてしまうだろう。しかし、本作は1ステージに10カ所近く中継地点があり、死亡地点のほぼ直前から再スタート可能。さらに残機は無限、時間制限なしと、腰を据えてじっくり難所にトライできる設計になっている。ミスしたときのデメリットが少ないからこそ、安心して難所に挑戦可能。

難しいゆえに、クリア時の達成感が大きいという絶妙なバランスは、本作の大きな魅力ではないか。

また、本作はパッケージソフト並みのボリュームがあり、30以上のステージ、評価を表す「★」を集めないと遊べない隠しステージもあるほか、全世界のプレイヤーとのタイムアタックといったやり込み要素も豊富。安価な配信ソフトと侮れない隠れた名作だ。



迷路のようなステージも。上下画面を見比べて進路を探し出そう



上画面だけ猛吹雪！ 上下で操作感覚が変わり、頭は大混乱!?



ステージの合間にシューティングゲームが挟まることもある。ここでも上下画面を使った仕掛けが存在



敵の弾に当たると大ダメージ！ 危険だと感じたら画面を移動して回避しよう。画面チェンジは戦いでも使えるテクニックなのだ



# 『スペランカー』シリーズの 原点であるオリジナル版や、 アーケード版2タイトルが 初移植!

Text=多根清史(フリーライター)

**PS3** **スペランカーコレクション**  
 ■PlayStation®Network ■Tozai Games  
 ■PS Vita版:2013年4月25日 配信中  
 ■PS3版:2013年1月17日 配信中  
 ■各1200円(税込) ■CERO A(全年齢対象)



## スペランカーとともに振り返る 80年代ゲームの歩み

愛され続けて約30年、洞窟探検アクション『スペランカー』シリーズの主な作品がほぼ網羅された『スペランカーコレクション』が今年発売された。まず1月にPS3版が、4月にはVita版がそれぞれダウンロード専売ソフトウェアとして登場し、時ならぬスペランカー祭りにはファンは熱気に沸いている。

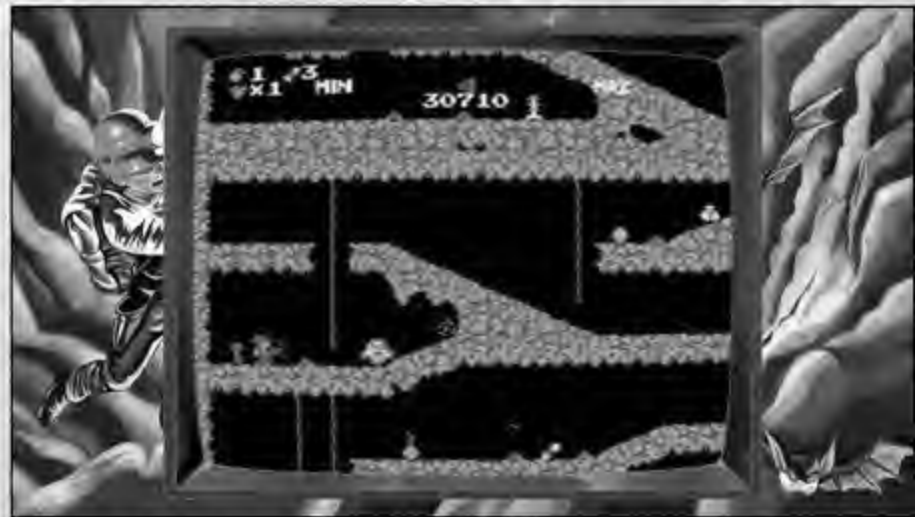
ている。

多くのプラットフォームに広がっている『スペランカー』だが、生い立ちはかなりユニークだ。まず海外の8ビットコンピュータ用が発売されたものの(『オリジナル版』と呼称)、すでに時代遅れだったハード上ではビジュアル的に面白さが伝わりにくく、商業的な成功とはほど遠かった。

そしてアイレムがライセンスを受け、ファミコン向けに移植したのがコンソール版『スペランカー』。これが数十万本の大ヒットとなり、



インストラクションカードや開発資料など、『スペランカー』関連のデータを集めた「古代史料展示室」。ゲームを進めると新要素が開放されていく



スクリーン設定も充実。ドットくっきりの「ドットバイドット」や、ブラウン管のにじみまで再現してる「ヴィンテージ」もあるやりすぎ感、さすがM2制作

やられ判定のシビアさで史上最弱と呼び声も高い主人公とともに、最も多くの人に愛された『スペランカー』として記憶されている。このコンソール版の人気を追い風に、アーケード版の第一作とその続編『スペランカーII 23の鍵』(共に本作に収録)がゲームセンターにデビュー。80年代は「アーケードから家庭用」が定番だった中で、何から何まで異例尽くしの『スペランカー』なのだ。

©1983-1984 Timothy G. Martin

©1985-2013 Tozai, Inc. Released by Tozai Games, Inc. under license from Tozai, Inc. Spelunker is a trademark of Timothy G. Martin and Tozai Games is a trademark of Tozai, Inc. registered or protected in the US and other countries.





オリジナル版  
『スペランカー』



コンソール版  
『スペランカー』

## 今よみがえる、4人の無謀な洞窟探検者！



アーケード版  
『スペランカー』



アーケード版  
『スペランカーII  
23の鍵』

イス。特にオリジナル版とアーケード版の2作は国内プラットフォームに初移植。パッケージソフトや基板を入手する難しさを考えると、4本パックで1200円は破格の安さだ（さらに割引キャンペーンもあり。詳しくは欄外参照）。このコレクションが貴重なのは、1作だけではわからないシリーズの変遷がありありと実感できること。当時でさえ貧弱だったオリジナル版の見た目はしょぼいが、ドットも粗くて太っちよの主人公がスイスイと動く。ブロックの塊みたいなキャラクターたちが動き出すことで命が吹き込まれ、カクカクしたステージが広大な洞窟に見えてくる。「よくできたゲームは、キャラが丸や四角でも面白い」というお手本がここにある。

その後、遊び慣れたコンソール版を起動すると、いつもの何倍も面白く思える。色数の乏しいオリジナルとは見違えるカラフルさで、洞窟の岩肌もきめ細やか。オリジナル版と比べればHD画質のようで、足下の岩や穴もクッキリ見えてミスも減る（気がする）。当時の日本の家庭用ゲーム機は、世界最先端を走ってたんだと思知らされる。

アーケード2作だと、主人公は体力制になり、画面の上から下まで落ちてでも死なないタフさに驚き。もう「無謀な洞窟探検者」なんて呼ばせない！ その代わり、時間の経過によるバイタリティの減りが速く、敵も露骨に主人公を殺しにくる。「最初の5秒は死なないが、3分以内にゲームオーバー」という作りが業務用らしい。『II』のスペランカーがスケボーやスキューバダイビング！ も必見。

スペランカーと一緒にゲームの歩みを振り返れる本作は、当時の開発資料も閲覧できる「古代史料展示室」もあり、資料性も高い。WEBランキングやリプレイ動画の保存にも対応し、上級者のスーパープレイも楽しめる現代らしいフィーチャーもあり。これ一本で、あと10年は洞窟探検できる！

クロスバイ  
キャンペーン  
実施中!!

- 『スペランカーコレクション』PS3版購入者はPS Vita版を600円(税込)で購入できます。
- 『スペランカーコレクション』PS Vita版購入者はPS3版を600円(税込)で購入できます。
- PS3『みんなでスペランカー』購入者は『スペランカーコレクション』PS3版またはPS Vita版を800円(税込)で購入できます。





※写真は「ダウンロードカード」です

## 不思議ないきもの、つくっちゃお!

自分の手で、謎の生き物「クニャペ」を生み出す、新感覚ゲーム。今回は「ダンジョン」の登場でゲーム性も大幅アップ! まさに大盛りの楽しさ!

Text=箭本進一(フリーライター)

3DS

## 大盛り! いきものづくり クリエイトーイ

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト ■任天堂

■2013年4月10日 配信中 ■1200円(税込)

■CERO A(全年齢対象)

©2011-2012 Nintendo

### 「クニャペ」に命を吹き込む

「腕」「足」「身体」といったパーツ類を組み合わせ、落書きのような感覚で、ゆるかわ系の不思議な生き物「クニャペ」を生み出せるゲームです。

落書き、と表現すると「絵心がないと駄目なんじゃないの?」と身構えてしまう読者もおられると思いますが、あらかじめ用意されている、いろいろなデザインのパーツを使えば、何となくそれらしい形に仕上がってくれるので安心です。

こうして作った「クニャペ」を使い、フィールドを散歩したり、ダンジョンの中を探索することが可能。羽根を付けた「クニャペ」は空を飛べ、手足が多ければ攻撃回数が増えるなど、使用パーツや作り方で能力が変化。

まるで自作の玩具に命が吹き込まれたような不思議な気持ちになります。

### 外出の新たな楽しみ

いくつか「クニャペ」を作ったら、「すれちがい通信」をセットしましょう。本作(と前作)の「すれちがい通信」をしている人とすれ違えば、その人の「クニャペ」が自分の3DSに遊びに来てくれます。2013年6月現在も、美少女やロボット、ゲーム機や任天堂キャラなど、いろいろなデザインの「クニャペ」を受信できるので、外出の楽しみが増えるのです。

繰り返しになりますが、本作は絵心がなくても楽しむことが可能です。「クニャペ」作りは、アップリケの小片を組み合わせる花や動物を作るような作業に近いものがあります。必要になるのは試行錯誤と、自分の「クニャペ」と共に戯れることを楽しむ心です。

まずは本作に触ってみてください。童心に帰る、不思議なゲーム体験が、そこにはありますから。

筆者が作ったクニャペ。頭上の突起は「ネクタイ」パーツでぶるぶると震える



「ウデ」「アシ」など役目が決まったパーツを組み合わせるので、絵心がなくても仕上がるのが嬉しい



お題に沿って「クニャペ」を作る。友達がソフトを持っていなくても楽しめるので、布教にもってこいだ



# ダンジョンで冒険しよう!



作り方によって「クニャペ」は「こうげきタイプ」「ほうぎょタイプ」など4タイプの属性になる。腕や足が多いほど攻撃回数が多くなるなど、「クニャペ」の姿が直接的に能力に影響を与える。思わず新しい「クニャペ」を作って試してみたいくなる、実に楽しい新要素だ



戦いはフルオートで進行していくので、観戦しよう

今回は、作った「クニャペ」をダンジョンで戦わせることが可能。たくさんのパーツを使えばHPが高くなり、翼を付けると素早さが上がるなど、「クニャペ」の作り方が能力値に直接影響を与える。(新しく作った「クニャペ」はどんな戦いをするんだろ?)というワクワク。(強くするにはどういった作り方をすればいいの?)という試行錯誤。ダンジョンは新たな楽しさをもたらしてくれるのだ。

# いろいろ集めて、いろいろ作ろう!



「ジェットエンジン」は戦闘時に飛び上がって攻撃を回避できる



フィールドを「おさんぽ」すればクエストや宝箱との出会いがある



ボスの「おてほん」で自作した「クニャペ」が下の写真。パーツは同じでも、作る人が変われば、これだけ違った「クニャペ」が生まれる。可能性は無限なのだ

フィールド上のクエストを達成したりすれば、その「クニャペ」と同じパーツのセットである「おてほん」が手に入る。また、「スペシャルアクション」を装備すれば、ダンジョンでの戦闘時、「攻撃力アップ」「ダメージ」「無敵化」など特殊な技が出せるようになる。いろいろコレクションすることで可能性が大きく広がっていくのが本作の特徴だ。





3ds 異 野子(フリーライター)

## 引ク押ス

■ニンテンドー3DS ダウンロードソフト ■販売先  
 ■2011年10月5日 開始中 ■700円(税込)  
 ■CERO A(全年齢対象)  
 ©2011 Nintendo / MSL102587 000046

3DS

立体視をONにするようプロットの筆なりの見やすくなりプレイがより快適になる。3DSの機能を生かしたアクションパズル之作。キャラクターのかわいさも特筆だ。



思ったらブロックを横からひきだして

おとがらおとに横に置いたブロックを引出して見場所を作り上げようと思ってい(のだ)



ブロックをひきだして問題をジャンプして解め!

ちょっとおとがらおとに横に置いたブロックを引出して見場所を作り上げようと思ってい(のだ)

## かわいいは正義



いきなり白旗しますと「美麗なグラフィックなんてゲームにいらなしい」「ローグ」のように(※主人公)や(「道徳」)で十分だしー」などと思っていた時代がありました。いやいや違うんだよ、グラフィックってゲームの大事なものなんだよ、とその頃の自分に言っていたい……と「引ク押ス」「引ク押ス」を遊んでいて思ったので。

「引ク押ス」はステータスリア型のアレコレ考えるパズル要素とえいやつと触って道徳を見いだすアクション要素がブレンドされた作品。とりあえずブロックを(タイプトルのとおり)引いて押しているものやってみることがクリアの近道となるアクション要素の強いパズルではありますが、丁寧なチュートリアルと数秒前に巻き戻せるシステムの搭載で、アクションが少々苦手な方でも安心の内容です。

「笑は優しく力持ち」を地でいく主人公、モコモコとした顔が美麗なおじいさん(若い頃やんちゃしてたって何だ)、そのほか愛くるしいキャラクターたち(特に)。ポップな色調のプロットのほがまで、主人公が丸っこい体で短い手足をバタバタさせて「ボヨーン」という効果音のとおりにおヨーンとジャンプする姿は、目尻と口元、頬をゆるめずに遊ぶことは不可能と言っようでしょう。ともするとその内容から想像になりがちなアクションパズルゲーム。そこに萌えて親しみやすいグラフィック、かわいいキャラクターを添える……。ここまではと気づくのです。これらは連続と続くアクションパズル、強いて言えばゲームそのものの快感であることに。「引ク押ス」のパズルとしての内容は決してヤワではありません。何十分も悩むようなステータスが後半になるほど増えしていきます。時間がたつと焦りをおくるのかのように押し出す「あきらめて次へ」の



ポピー

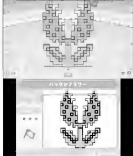


『引ク落ッ』と違ってブロックは「落ちる」！ どのように落とすかわかるかな？



ブロックをなにもにぶらしてゴールを目指せ！

おぼがまる面のブロックを動かす引いて押して落とすという結構面白いゲームだ！



3DS

## 引ク落ッ

■ニンテンドー3DS ダウンロードソフト ■任天堂  
■2012年10月31日 発売中 ■700円(税別)  
■CERO A(全年齢対象)  
©2012 Nintendo / NINTENDO 3DS/3DS

「引ク落ッ」のキャラクターたちとブロックの押し引きのシステムやエディットモードを継承した『引ク落ッ2』。またも順のゆるむかわいさとユルさ満載の新キャラクターの登場やびつしり詰まった単独の難易度ステージ、おまけコンテンツなど盛りだくさんの内容です。またも名は体を表すタイトルのとおり「引いて、落とす」が主眼のアクションパズル……なのですが、やれることが多くなっている。難しさは増加。序盤も序盤のステージで「難易度」をのこわからない」となったのは筆者だけではないはず（と情じたい）。それ

かわいいは持続



コン



でもなかなか解決策が見つからなくてもやめないのは、やっぱりキャラクターによるところが大きいのです。キャラクターのかわいさとかわいげのない難易度にゲームプレイ中は順がゆるんだり引きつたり。アクションパズル好きにはもちろん、手や順と、そして順の体にもオススめのタイトルなのです。

ヒクオツエ





# 残機無限! ミスも平気なアクション!

360

バトルブロックシアター  
**BattleBlock Theater**

■Xbox Live アーケード ■The Behemoth  
■2013年4月3日 配信中  
■1200マイクロソフトポイント  
■CERO B(12才以上対象)  
©2013 The Behemoth

手描きスタイルのゆるキャラ  
が障害を越え&協力&対戦  
しまくりというユニークなア  
クションゲームだ。

Text=箭本進一(フリーライター)

## 「残機」を取り払った異様なスピード感

4人の騎士が入り乱れるベルトスクロールア  
クション『Castle Crashers』から5年。

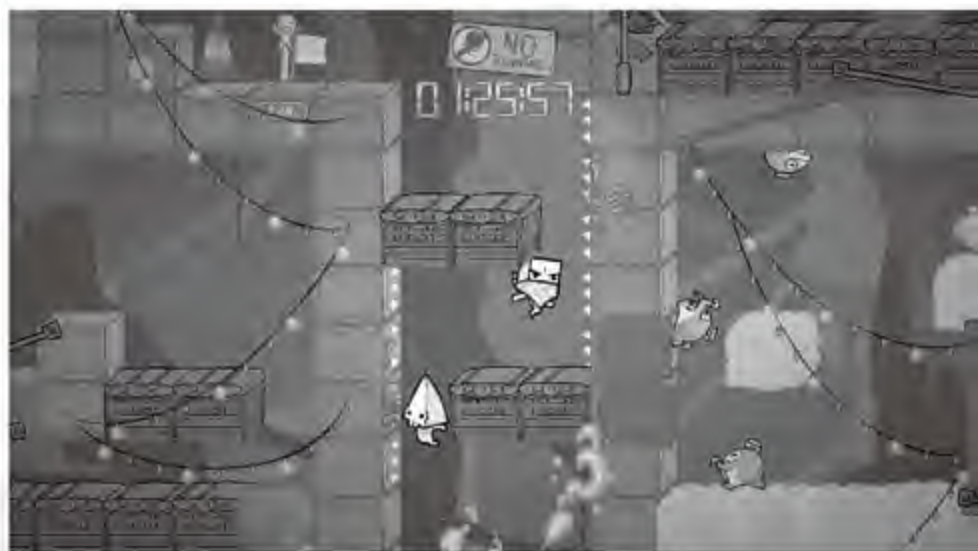
味のある手描きスタイルが印象的な海外ソフト  
ハウスThe Behemothの新作は、ミスしても平気  
なジャンプアクションゲームです。

「ステージ内に点在する宝石を集めつつゴールへ  
と向かう」……と字面こそ普通のアクションゲーム  
ですが、その中身はThe Behemoth流。

“「残機」という概念が存在しない”ため、いくら  
でもミスすることが可能です。ステージ構成もこ  
のルールを念頭に置いたものでトラップが山盛り。  
水に落ち、壁や床に仕込まれた槍に突き刺さり、怪  
光線で丸焼きにされ、謎の生物に食われたりしま  
すが、「ノーマルモード」では難所の近くにチェック  
ポイントがあるため、どんな難所であってもどんど  
ん試行錯誤できるというスピーディなゲーム展開と  
なっています。家庭用ゲームではクリアできるまで  
コンティニューを繰り返すことも珍しくありません  
が、「残機」の概念を取っ払うというのはかなり思い  
切ったゲームデザインです。

残機がないとプレイに緊張感や向上心がなくな  
るかというところではありません。もちろんミスな  
く華麗にクリアしたいのが人情ですし、「クレイジ  
ーモード」でも残機の概念はないものの、ミスする  
と最初からやり直しになるので、完璧に進むことが  
求められます。

横視点のジャンプアクションがあまり得意でなく  
てもジャンルの魅力に気づけますし、腕を磨くやり  
込み系のプレイも楽しめる……と、とっつきやすさ  
と奥深さの両方を併せ持つのが本作。リトライが  
奨励されており、「残機」の概念がないため、失敗を  
恐れず遊ぶことができるのです。



手描きのキュートなキャラクターがシビヤな仕掛けのステージに  
挑む。残機無限のアクションゲームだ



足元の焼けた石に触れると強制的に大ジャンプさせられる。攻  
略に役立つ場合も多いが、先に罠があることも



トースターからこんがり焼けたパンが次々出現。見た目はおいし  
そうだが立派な敵キャラだ





みんなの友達だったハッティ・ハティントン氏。突如裏切り、ネコの刑務所でかつての仲間を攻撃するようになる



プレイヤーを追うケダモノに食べられると「臭い飯」の実績が解除されるので一度は捕まってみよう



4人での対戦プレイ。オンラインにも対応しており、さまざまな国の人たちと戯れることが可能だ



ゲームを進めていくと、選べるキャラクターの頭が増えていく。お気に入りの頭と色でコーディネートを楽しもう

## 暖かい味のある The Behemothの手描きアート

The Behemothの手描きアートは本作でも健在。かわいらしいキャラクターはアナログの暖かい線で描かれており、ミスした際には、独特の感傷が胸を締め付けます。

ゲームのインタラクティブさと「ミスすると一発アウト」というゲームデザイン、そして手描きスタイルが融合したことによる、ゲームならではの表現と言えるでしょう。

ビジュアルシーンは、棒人形（棒の先に紙で作った人形を取り付けたもの）による人形劇風のスタイル。棒人形たちが手で動かされているかのように上下するさまは見ていてほほえましくなってきます。

本作の物語は「囚人となったプレイヤーたちがネコの看守たちを満足させるべく宴会芸を強要される」というもので、手描きアートがキュートであるからこそ、ミスなく進みたくなってきます。

どこか懐かしく、暖かい。そんなアートスタイルが本作流なのです。

## 対戦・協力・自作面！ プレイヤーの多彩な関係

本作はプレイヤー同士が実に多彩なかかわり方をすることができます。

まずは対戦。敵陣から馬を奪い、自陣に乗って帰る「ホース キャッチャー」や、王冠ブロックの上に立っている時間で点数が入る「キング オブ ザ ヒル」、他プレイヤーの魂を持ち続けるとスコアになる「ソウル スナッチ」など、かなりユニークなルールぞろい。

きっちりと戦術を立ててルールごとに最適な動きをする……というのは日本人的な考え方のように、いろいろな国の人が入り乱れるオンライン対戦ではカオスな光景が展開します。

協力プレイは、ルールこそ「宝石を集める」と通常時と同様ですが、互いに助け合うことが重要に。仲間の頭にらせてもらったり、投げ飛ばしてもらって一人ではたどり着けない場所へ行ったり、仲間をつかんで引っ張り上げたりするなど、力を合わせれば難関を越えられますが、たまにうまくいかなくてもご愛敬。

ネットに接続していれば誰かが作ったステージを遊んだり、それを評価することもできるなど、残機ばかりでなく楽しみ方も無限大なのです。



# 虫けら戦車

第二次世界大戦中に行方不明になったドイツの戦車部隊が、実は小さくなって昆虫たちと戦っていた。男臭い戦車の戦いを描いた、ハードなアクションがダウンロードソフトで登場!

Text=塩田信行(フリーライター)

## 虫けら戦車

■ニンテンドー3DS ダウンロードソフト

■レベルファイブ

■2013年3月19日 配信中

■800円(税込)

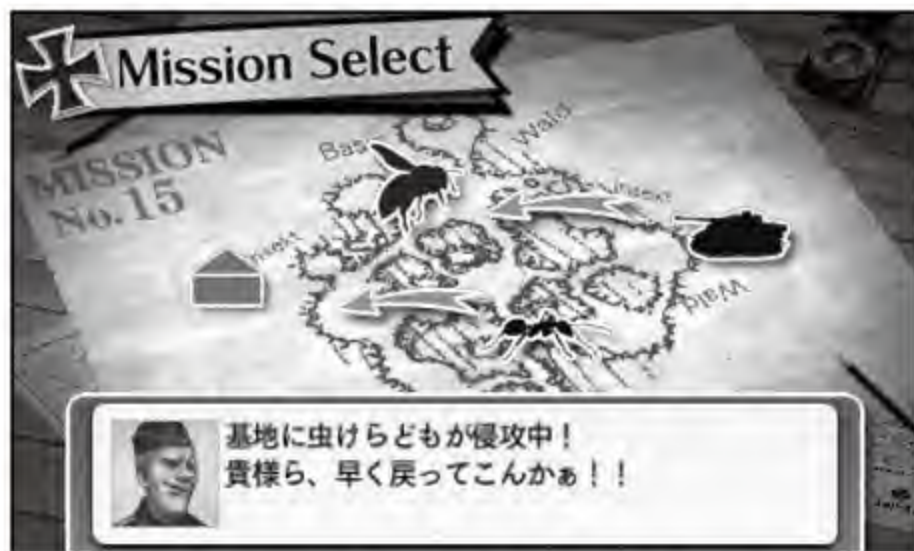
■CERO B(12才以上対象)

©2013 LEVEL-5 Inc. / ©2013 KI/comcept

3DS







ゲームはミッション制で進む。昆虫の拠点を攻撃したり、仲間の救出や基地の防衛など、作戦の内容はバラエティ豊かなもの



人間が小さくなったため、相対的に巨大化した昆虫たち。見た目はもはや恐竜並みの巨大さで、生身の人間には戦いようがない



小さくなった軍人たちのサバイバルも描かれる。時には、昆虫たちのエサを奪って食料にするといったミッションも発生する

人間をはじめ脊椎動物は体内に骨があつて全身を支えているが、昆虫などの節足動物にはそれが無い。その代わり「外骨格」で体表が覆われており、体を支えるとともに体内組織を守っている。アリは生まれながらにして鎧をまとっているようなもので、カブトムシ

## ミクロ化した戦車部隊を 巨大昆虫が襲う

を見ると装甲に覆われた戦車のようにも見える。そんな昆虫たちがもし巨大だったら、人間はそれこそ戦車ででもなければ太刀打ちできないかもしれない。そんな両者の構図を、人間側を縮小することで実現させたのがこのゲーム。スライドパッドで直感的に戦車を操り、徹甲弾を打ち込んで外骨格を貫いて巨大な昆虫を倒しまくる。それが醍醐味のゲームなのだ。



迷路のようなマップで戦いながら目標を探すためにはレーザーが必須。これが照準合わせにも使えるのだ

## 登場戦車セレクション

### タイガーI

世界最強とも呼ばれるドイツ軍の重戦車。タイガーは英語読みで、ティーガーもしくはティーゲルと呼ばれることも多いが、本来の名称は「VI号戦車」である。88ミリ砲という非常に強力な主砲を搭載しており、これはもともと高射砲だったが戦車砲に設計を変更して積んだものである。

### タイガーI 指揮戦車

コレクションモードに書かれている「栄光のタイガーエース」とは、ドイツ武装親衛隊のミハエル・ヴィットマンのこと。独ソ戦での活躍で中尉に昇進し、ノルマンディー上陸作戦後の連合軍の大部隊を小規模兵力で撃退したヴィレム・ボカージュの戦いで搭乗したものとされる。

## ①手に入れておきたい戦車編

### キングタイガー

タイガーIの後継機。タイガーIIあるいはティーガーIIとも呼ばれる。キングタイガーはアメリカ軍の呼んだあだ名。タイガーIよりさらに武装と装甲が強化され、連合軍には実質上対抗できる戦車が存在しなかったが、機動性が犠牲にされており、その能力は必ずしも十分発揮されなかった。

### M26

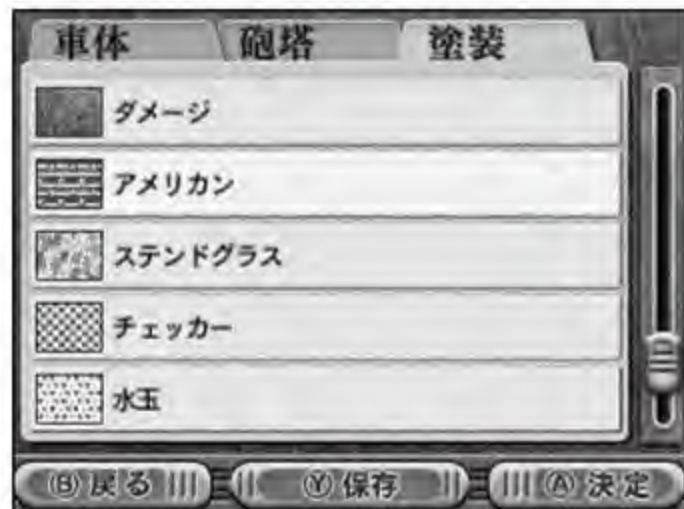
ドイツのタイガーIに対抗するため造られたアメリカ製重戦車。パーシングという愛称でも知られ、設計どおりタイガーIに対してはまずまずの成績を残したが、さらに強化されたキングタイガーにはかなわなかったし、開発が遅かったため戦争終結までに大量生産が間に合わなかった残念な戦車だ。



ゲームには、数多くの実在した戦車が登場する。ドイツ戦車に限らず、主にヨーロッパ戦線で活躍した各国の戦車が登場するのだが、これはどうやら主人公たち同様さまざな国の戦車部隊がマイクロ化現象に巻き込まれたということらしい。ゲーム中では、マップ上に置き去りにされ乗務員がいない状態で発見される。見つけると次のミッションから乗ることもできる

## 砲塔と車体を組んで カラーリングも変えられる

戦車のカスタマイズは、砲塔部分と車体の組み合わせで行われる。基本的には、攻撃能力と走行および防御能力の組み合わせバリエーションと言っている。たとえば、防御能力を無視して軽くて速い車体に、強力な砲塔を積むこともできる。見た目がアンバランスにな



塗装は迷彩のパリエーションが豊富な80種類以上。普通、戦車にはしない模様も用意されている。ストロベリー柄とかインパクト大

るのもまたカスタマイズの面白さのひとつ。特に塗装は能力に影響しないが見た目の変化を楽しめる。



上から2番目は最小の車体に最大の砲塔を載せたパターン。一番下は実用性高めだがアメリカン塗装で派手にしたもの

## 登場戦車セレクション

### ギガント

ソ連軍の重戦車 KV-1 に巨大な砲塔を載せたタイプで、正式にはKV-2だが、ドイツ兵からは「巨人」という意味の「ギガント」と呼ばれた。KVは当時のソ連国防相の頭文字で、カーペーと読む。ギガントは拠点攻撃に威力を発揮したが、砲塔が重く旋回性は低く、装填にも2名の要員が必要だった。

### クロムウェル

車で有名なロールス・ロイス社が航空機用に開発したエンジンを改修して積み、高い機動性を獲得したイギリスの巡航戦車。巡航戦車とは装甲より機動性を重視した戦車のこと。十字軍の名を冠したクルセーダーの後継機で、こちらは清教徒革命の指導者の名前がつけられている。

### DDシャーマン

アメリカ製のシャーマンをベースにイギリス軍が開発した水陸両用戦車。DDとは水陸両用駆動を意味する「Duplex Drive」の略だが、ドナルドダックと呼ばれることも多かった。コレクション画面を回転させると後尾に2基のスクルーを確認できる。浮き輪のような浮航装置で浮かせていた。

### FT-17

フランスのルノー社が開発した軽戦車。第一次世界大戦中に登場し、その後の戦車の基本となった革命的存在。搭乗員は2名、搭載砲も小さい小型戦車だが、旋回砲塔を搭載した設計と、小型で高い機動力が評価され、かわいらしい外観とクラシックさが相まって現在でも愛好者の多い戦車だ。

## ②使ってみたい戦車編



## データコレクションと 勳章収集を楽しむ

このゲームに出てくる昆虫は結構リアルで、虫嫌いな人だったら卒倒しそうなくらい死にざまがグロかったりもする。しかしそこには戦車以上のこだわりが詰まっており、コレクションモードでそれぞれの虫の説明を読んだりし、Rボタンで回転させるのが楽しい。できれば拡大縮小やボタンでモーション発動などの機能も欲しかったのだが、そこはまあ仕方がない。コレクションモードにはもちろん戦車もあって、戦争中の活躍ぶりなどを知ることができる。3つめの勳章コレクションは、ゲーム中のさまざまな条件をクリアすることによって得られるもの。特定の昆虫を多数倒すなど、ただミッションをクリアしていくだけでは得られないものも多い。すれちがい通信の回数や通信ミッションの達成条件をクリアするのは身近にプレイ仲間がいないと難しいかも。



戦車の説明は丁寧な文章になっているが、昆虫は登場人物によるワイルドな口ぶりの愚痴が中心。シロアリはアリではなくゴキブリの仲間だといった豆知識も少々含まれている



勳章の獲得条件は最初から全部表示されるので、それを狙ったプレイをして集めることができる。通信関連の勳章を集めるためにも、ぜひ友達へプレイを薦めてほしい。



実際の戦場にいたら目立ちすぎて集中砲火の的になりそうだが、昆虫相手なら大丈夫？ 昆虫だけでなく、カラスなども襲ってきそうだが、ゲームではそこまで心配する必要はない

『ギルド』も連動  
「フットボールの道険し」  
2012年5月にパッケージ版で発売された『ギルド』を持っているなら、カートリッジを挿して起動すると連動特典としてゴールド仕様のIV号H型戦車を手に入れることができる。これも含めて戦車コレクションをそろえるには通信プレイも必須となるので、コンプリート難度は高い。

## 登場戦車セレクション

### IV号H型

今戦車といえば女の子が乗るアニメが有名だが、これはその主役と言える戦車。しかも終盤で追加装甲のシュルツェンをつけた仕様だ。実際の戦争でも後期に使われたタイプで、初期タイプと比べると攻撃力も防御力もグレードアップしている。何度も改良され、ドイツの中核となった戦車なのだ。

### M3 スチュアート

M3というリーまたはグラントと呼ばれた中戦車を思い浮かべる人も多いだろうが、これは軽戦車で別物。どちらもアメリカ製で、イギリスに貸与した際に南北戦争で活躍したアメリカ軍人の名を愛称にしていた。中戦車にはさらに大口径の主砲が積まれ、乗員数も4名から6名に増えている。

### ファイアフライ

アメリカ製で連合軍の主力戦車だったM4シャーマンをベースに、イギリスが開発した大口径主砲を搭載した改造型。タイガーIの厚い装甲を破ることを目的に造られたものだが、逆にドイツ軍に脅威と見なされ優先的に狙われる結果となり、砲身を短く見せる偽装迷彩が施された。

### T-34/85

ソ連軍がタイガーIに対抗するために造った中戦車。85とは85ミリ砲を搭載した改良型という意味で、これが登場して以降も同様のT-34は76ミリを搭載したT-34/76と呼ばれることになった。左記ファイアフライの17ポンド砲より大口径で攻撃力も高い。台数でもドイツ軍を圧倒した。

## ③ちょっと気になる戦車編



# 8bit時代の夢を 今だからこそ 全力再現

Text=富島宏樹(フリーライター)



360

## ファントムブレイカー:バトルグラウンド

■Xbox LIVE アーケード ■5pb.  
■2013年2月27日 配信中  
■800マイクロソフトポイント ■CERO B(12才以上対象)  
©2011,2013 MAGES./5pb.



徹底して再現されている  
懐かしいアクションの空気

Xbox 360で登場し、今年アーケードデビューも果たした対戦格闘ゲーム『ファントムブレイカー』。本作はその世界やキャラクターを基にした、スピンオフ作品だ。そのジャンルは『ファイナルファイト』などに代表される、大量に現れる敵を豊富な技でなぎ倒していくベルトスクロールアクション。しかし、ただジャンルを変えただけにはとどまっていない。キャラクターをデフォルメすると同時に、徹底して8ビット時代のアクションゲームを再現している点。これこそが本作独自の味を生み出している。

そのこだわりは、細部に至るまで徹底したもの。Xbox 360の高解像度に反逆するかのように、ちょっと粗目に仕上げられたドット絵のキャラクター。PSG音源を思わせる、シンプルでノリの良いBGM。そしてシステムなど一部の

解説を除き、漢字が一切使われないうテキスト……。先ほどベルトスクロールアクションの代表格として『ファイナルファイト』を挙げたが、プレイした感覚としてはそれよりも一時代前、ファミコンの『ダウンタウン熱血物語』を思い起こさせる雰囲気だ。とはいえ、ただノスタルジーに訴えかけるだけの作品では断じてない。



敵をなぎ倒す爽快感に浸れる道中とは一転、ボス戦では相手の動きを把握し、しっかりとスキを突く戦略性が求められる



## あの頃、思い描いた 未来のゲームがここに実現

本作はレトロテイストの中に、ハード性能が上がった今ならではのギミックがちりばめられている。たとえば10体近くの敵が徒党を組んで襲いかかる姿は、大量のキャラクターを描けない8ビットマシン

ンでは実現できなかったこと。これは敵を倒すとアイテムが無数にバラまかれるシステムでも同様だ。多数の敵を巻き込んで倒し、アイテムを片っ端から回収する。あの時代のゲームたちがドット絵のままだま進化すれば、きっと到達したであろう豪快かつ爽快なアクションが、確かに存在している。

一方で演出に目を向ければ、会話シーンはしっかりフルボイス。ゲーム中も多彩にボイスが鳴り響き、にぎやかなことこの上ない。これもまた、音声合成が精いっぱいな時代には難しかったことだ。まさしく「8ビット時代のアクションを今の技術でやればどうなるか？」を、愚直なまでに追求した本作。懐かしさと新鮮なプレイ感覚を同時に生み出したその手腕は、レトロゲームファンならずとも驚かされるはずだ。



秋葉原や新宿など、現実の街並みを意外なまでに忠実再現している点も見逃せない。これもゲームやアニメの舞台となった場所を訪れる、聖地巡礼が当たり前となった今の時代ならではの演出だろう。特徴をしっかり捉えて、80~90年代頃のドット絵風に描かれたグラフィック技術には、キャラクターの多彩な動きともども驚かされる。ちなみに背景には『Lの季節』や『バレットソウル -弾魂-』など、5pb. ゆかりの小ネタがそこかしこに仕込まれている。これらを探してみるのも面白い

## オンラインが当たり前な 現代ならではの楽しみ

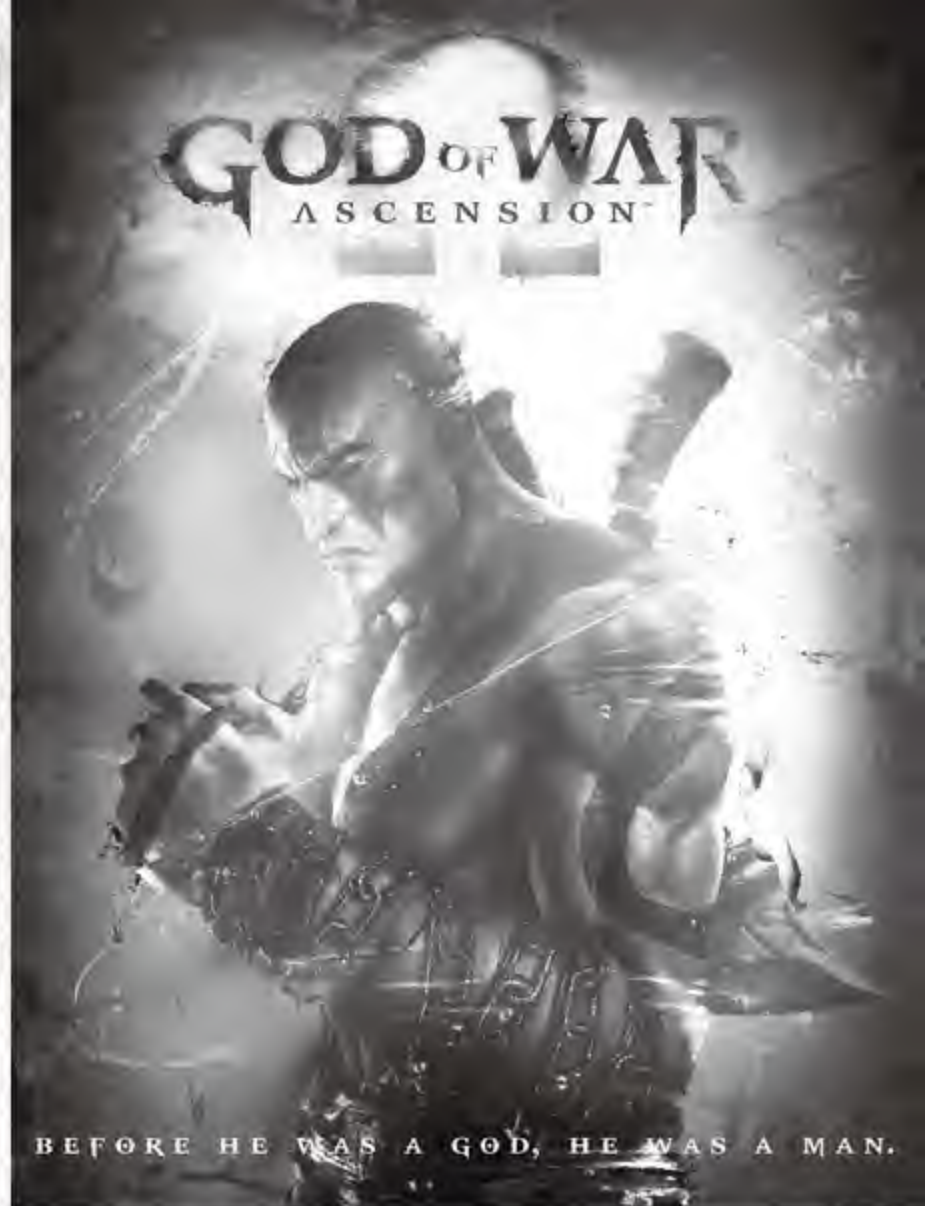


今や家庭用ゲームとは切っても切れない存在となったオンライン要素も当然、有効に活用されている。世界のプレイヤーと最大4人で協力プレイができる「CO-OPモード」と、バトルロイヤル形式の「バトルグラウンドモード」は、8ビットゲーム機の時代には考えられなかった楽しみ方だ。ダウンロードコンテンツでキャラクターが追加される点も、また現代ならではのギミック。本作では『STEINS;GATE』から牧瀬紅莉栖が参戦している。



神 神 神 神 神 神

『God of War』といえばシリーズ累計出荷2200万本（公式サイトより抜粋）を超える人気アクションゲームシリーズ。この春、長大な開発期間を経て、まさに満を持して発売されたのが、この『God of War: Ascension』。何しろパッケージ裏に載せられたキヤッチコピーは「最強シリーズ、最強最新作、登場」である。とにかくメーカーのすごい自信が伝わ



洋製超有名アクションゲームとして名高い『God of War』。この春シリーズ最新作がついに登場！ 洋ゲーならではのスケール感にあふれた壮大なる本作の魅力にせまる！

Text=多摩川かせんじき(武蔵野プロ)

ゴッド オブ ウォー : アセンション

God of War: Ascension

PS3

■プレイステーション 3

■ソニー・コンピュータエンタテインメント

■2013年3月14日 ■5980円(税込)

■CERO Z(18才以上対象)

©2013 Sony Computer Entertainment America LLC

冒険億連発!!



超危険!!

『Ascension Day』とするとキリスト昇天祭となる。プレイヤーはもともとスパルタ軍最強の戦士であり、力を得るため戦神アレスに魂をささげた「クレイトス」となって、自らが定められた業に立ち向かうこととなる。掛け値なしの超美麗グラフィック、および直感的アクションと冒険性、攻略性が見事に融合した、洋製ゲーム最先端をゆくヒロイック・ファンタジーなのである。

マルチプレイもシリーズ初搭載！ 神に仕えてその威を示せ!!

最大8人が参加できるネットワーク対人対戦プレイを無課金で楽しむことができるのも本作の大きな魅力。シリーズ初登場となるこのマルチプレイは、オリュンポスの四神、ゼウス、アレス、ポセイドン、ハデスの中から仕える神をひとり選び、神の加護を最も受ける最強の戦士を目指す。ゲームモードには協力プレイやグループ戦なども用意されているぞ。

I AM  
スパルタアッ!!



神

神 神 神 神 神



# God of War: Ascension

## 【やってみた】



すみません、正直僕、洋ゲーとか全然詳しくないんですけど

アイアムノットスパルタア！  
出会いは勘違いから始まる

洋ゲーならではの武骨なタイトル画面からして独特の雰囲気。そしてゲームスタートさせたらムービーの大演出。ふええ、この動画、メツチャクオリティ高須クリニツクだなあ、などと思つてたら、なんか画面に選択肢が。……なんじやこりや？

すげえびつくりした。ムービーだと思つた画面は通常のゲーム画面。これがPS3の本気なの？ 解像度もさることながら、演出面も映画並み。いや、映画並

みなどという表現はゲーム制作者には失礼に当たるのだろう。はっきり言つて映像作品として超一流の出来栄である。その中を、前後左右に空中上昇回転縮小、簡単操作で主人公クレイトスが縦横無尽に動きまわる。ちなみに失敗すると死ぬ。ミもフタもなく死ぬ。レ・ミゼラブルである。

ゲームシステムはおおむね冒険パートと戦闘パートに分けられている。冒険パートでは前述のアクション要素に加え、探索要素がとても楽しい。至る所に用意された隠しギミックの先の隠し部屋探索の楽しさには過去の名作、『MYST』をちよつと思ひ出しました。ちなみにこれによるRPG的育成システムもなかなかグッド。

戦闘パートでは神の恩賜を受けた武器、ブレイズ・オブ・カオスがうなりをあげる！ 武器についた鎖を敵に引っかけてチェーンスマツチを挑むクレイトスさんの姿には往年の名レスラー、ブルーザー・ブロディも真っ青。ちなみに

## これが「CERO Z」の仕業かァァアッ!!



残☆酷☆表☆現!! ちなみについ最近まで筆者がタイトルを「神々の闘い」と誤訳して勝手に妄想萌えてたのは内緒(何かにムーンサルト土下座)

にチェーンドリフにつけた後の投げには無敵時間があるなど、古き良きベルトスクロールアクションゲームのエッセンスを感じさせてくれたりもする。そして特定の条件を満たせばフェイタル表現のオンパレード状態に！ メツタ斬りでフェイタル、串刺しでフェイタル、バックフリースターでフェイタル、そしてクロウ攻撃でフェイタルウツ!! 非日常イヤオウ!!

## 血で血を洗うマルチプレイも「やってみた」

### 人をフェイタリティーッ!!



映像特典で開発者が「人にフェイタルでさるのが醍醐味」と語るひと幕も

高レベルの対戦相手に惨殺され続けることで、何だか変な快感に襲われる不思議。そして自分が高レベルになると主従逆転で俺つええ！ となる不思議現象が体験できました。もしかして僕は変人なのでしょうか。ちなみにゲームモードは自動マツチングのクイックプレイが激しくお薦め。



# SOUL SACRIFICE

ソウル・サクリファイス

シナリオが秀逸で、どんどん先に進めたいくなる  
本作。相棒との絆が招くのは希望か、それとも  
絶望か!?

Text=糸井賢一(フリーライター)

ソウル・サクリファイス  
**SOUL SACRIFICE**

VITA

■プレイステーション ヴィータ

■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■2013年3月7日

■パッケージ版:5980円(税込) ダウンロード版:4900円(税込)

■CERO D(17才以上対象)

©2013 Sony Computer Entertainment Inc.



乾いた砂漠に響き渡る野太い怒声  
この世界の魔法使いは美少女じゃない!

魔法使いマーリンにとらわれ、生贄となるべく、ただ死を待つしかない……。そんな絶望的な状況の中、しゃべる日記帳リブロムが一本の蜘蛛の糸を垂らす。「自身に記された日記を追体験し、魔法使いとしての力量を積み、マーリンを倒せるかもしれない」と。

生き残る手段はほかにない。主人公は日記を書き記した人物となり、彼とマーリンとのかわりを追体験しながら、魔物や魔法使い相手に死闘を繰り広げることとなる。

背景はいわゆる中世のファンタジー。この世界の魔法使いは、一般的に想像される老人や美少女が、前衛で戦う戦士を支援する職業ではない。供物を消費して魔法を発動し、剣や斧といった武器を具現化して魔物相手に大立ち回りをする魔法戦士だ。敵となる魔物は、ザコならば猫やネズミが魔物化したものだが、ボスキャラは強い想いゆえに魔物となってしまうた、あくまでも人間。人型魔物を倒すことは、人殺しをしていることなのだ。

そういった魔物となってしまう人間を殺して被害を食い止める必要悪として、魔法使いは存在し、アヴァロンという組織に管理さ

れている。

倒した魔物は、魔物化する前の姿に戻る。そこでプレイヤーは、彼らの魂を救済して元の姿に戻すか、それとも生贄にして魂を右手に取り込み、自身の強化を計るかの二者択一を迫られる。ザコ魔物くらいなら、生贄にしてもさほど心は痛まない。しかしこれが人型魔物となると話は別。倒された人型魔物は人



狩りゲー初心者の前に立ちはだかる最初の壁、ケルベロス! 魔法が尽きるわ、連れて行った仲間は倒されまくるわで、何度、心を折られそうになったか!



供物を集め、合成や強化することで、より強力な供物を作ることができる。タメ攻撃は人型魔物のダウンを奪えるので、敵にスキがあったら狙っていい



倒した魔物や瀕死に陥った仲間は、救済か生贄かを選ぶことができる。生贄を選ぶと魔法の供物が回復して楽になるが、プレイヤー的には何かを失ったような罪悪感を受けることに……



人型魔物のスキをうかがいつつ、ザコ魔物を生贄にして供物を回復しながら戦うことになる。人型魔物の攻撃は事前に決まった動きがあるので、これを見極めよう

間の姿に戻る。その際に「助けてくれ」と命ごいをしてくるのだ。多くのゲームが「人を殺しても罪の意識を感じさせないよう」作られているのに対し、本作は「殺すのはプレイヤーの意思だよ」と訴えてくる、なんともエグいシステムだ。

人型魔物には、彼や彼女がそうなった経緯があり、それは読み物として用意されている。

これを読むと攻略のヒントにもなるのだが、「魔物化した者の心情」を知ってしまい、さらに生贄にするのをためらわせる。物語性が深まるほか、単純に読み物としても面白いのでぜひ読んでほしい。

だったら救済を選び続けていればいいのかというと、そうもいかない。アヴァロンの方針では、魔物化した者には情けをかけてはいけないことになっており、安易な救済は追っ手が放たれることを意味している。もちろん放たれた追っ手は撃退するのだが、彼らは倒された後、アヴァロンの教えにより救済を受け入れない。つまり魔物化した者を救済すると、それによって助かる魂はあるが、追っ手という魔法使いを殺め、生贄にささぐことになるっていう、念の入れっぶり。

ちなみに生贄は魂だけでなく、倒された者の経験や記憶も取り込む。この点ひそかにシナリオ、主人公とマーリンとのかかわりに影響を与える。練り込まれたシナリオは秀逸だ。最後になるが、本作は4人までのプレイヤーとでマルチプレイを楽しむことができる。またアップデートをかけることで新クエストや新モンスターなどが追加されるので、オンラインにつないで仲間と大暴れしつつ、本作の魅力をとことんまで引っ張り出してほしい。



# 白鳥を追って 白と黒の冒険



アーティスティックなビジュアル、豊かな音楽、寓話的な物語。白い世界にペイント弾を撃つことで進むべき道が現れる、新しい可能性に満ちたダウンロードゲーム。

Text=卯月 鮎(フリーライター)

アンフィニッシュド スワン

## The Unfinished Swan

■PlayStation®Network

■ソニー・コンピュータエンタテインメント

■2012年12月13日 配信中 ■1200円(税込)

※『風ノ旅ビト』か『DATURA』を購入済みの方は特別価格1000円(税込)

■CERO A(全年齢対象)

©2012 Sony Computer Entertainment America LLC

PS3

世界を出現させる  
哲学的なゲーム性

ゲームスタート。いきなり真っ白な世界に放り出されて、目が点になった。昔、イギリス旅行で突然の霧に包まれ、呆然としたことがあったがそれ以上の衝撃。ここは何もない世界……のようだが実は見えてないだけ。プレイヤーは黒いペイント弾を撃って、壁や道、橋を浮かび上がらせて先に進んでいく。このアイデアは、クリエイティブディレクターのイアン・ダラス氏が大学院生時代に思いついたものだそう。海外での中心的なゲームジャンルであるFPSをちよと裏返しにした格好。弾を撃って建物を破壊するのではなく、世界を出現させていく。ふと、人生みたいだと感じた。無限の可能性がある(と思えた)純真無垢な白紙の未来を、黒で汚して進むべき道を探る。人生がゲームか、ゲームが人生か。

開発は少数精鋭のゲームスタジオ



そしてモンローの母も、  
抜け殻のようになりました。

300枚以上の未完成の絵を遺して亡くなったモンローの母。傷心の少年が追う、未完成の白鳥とは何の象徴か?

オ・Giant Sparrow。『風ノ旅ビト』を開発したThatgamecompanyと同じく、SCEサンタモニカスタジオのサポートを受けている。正直、最初の「白」のインパクトが強すぎて、後半はやや尻すぼみの印象だが、演出や画面の見せ方がチャプターごとに工夫されていて最後まで飽きない。また、童話風に展開されるストーリーも奥深い。主人公は母を失い施設に入った少年モンロー。ある夜、母が描いた未完成の絵から抜け出した白鳥を



ゲームオーバーはなく難易度は低い、ちょっとしたジャンプアクションがある場所も。PlayStation®Moveに対応

追って、真っ白な世界へ迷い込む……。このモンローの物語と平行して語られるのが、不思議な国を創った王様の話。もの作りが好きで独善的な王様は、民衆とも王妃とも分かり合えない。壁に浮き出た文字を撃つことで読める、ステージ上にちらばった物語の断片からは毒と哀しみが漂う。

ひとつ注意したいのは、3D酔いが起こりやすいこと。体験版があるので、まずは試してみるのいいだろう。





白い画面に黄色く輝く白鳥の足跡がヒント。弾数を3発以内に抑えるトロフィー「ミニマリスト」は達成至難



王様が作り、影をつけた街。だが、独善的な王様の行動で住人は去り、今は怠け者の巨人以外誰もいなくなった



家族を作ろうとした王様は、自分で描いた女性を妻に迎えるが……。ここでは夜の森と王様の理想の家を行き来する



柔らかいオープニング曲、庭園のバロック音楽、空っぽの街の叙情的なBGM……。サウンドはどれも聞き心地がいい

## 庭園 チャプター1

弾数制限はないので、黒いボールを撃ちまくり地形を確定させていく。水辺ではカエルがゲコッと鳴いて池へ跳ねたり、魚が飛び出してきたりと面白い反応も。

意外な場所に風船が隠されていて、撃った数によって「スナイパーライフ」や「ホース」などおまけアイテムと交換できる。風船のコンプリートがクリア後の目標。

## 未完成の帝国 チャプター2

チャプター2では、迷路状に入り組んだ街を抜けて、鐘楼の上につながれた飛行船を目指す。プレイヤーが撃つのは、黒い弾から一転、涼しげな水の弾に。植物の周囲に水をかけてツルを伸ばし、そこを足場に壁を登っていく。ツルの芽がネズミのように床や壁をはい回り、無機質な建造物が緑に覆われる様子は「キモ美しい」。

## 夜 チャプター3

夜の闇に包まれた森を、明かりとなる球体を転がしながら進むチャプター3。暗がりにはクモが潜んでいて、3回攻撃されるとチェックポイントまで戻されてしまう。また、後半では家の見取り図の中に入り込み、縦・横・高さの3点を撃ってサイズを決め、立方体の足場を引き出すギミックが登場。こちらもユニークだ。

## 王様の夢 チャプター4

巨大な像を登ったその先でついに会った王様とモンロー。王様の独白で進むチャプター4は、実質まるごとエンディングのような章だ。ただし、すべてが明かされるわけではない。冒険の意味や王様の正体など、解釈はプレイヤーに委ねられている。これまでの道のりにあった20個近くの物語の断片が読み解きを深めてくれる。





重力を操って空に落ちる! ファンタジックな街を舞台に気ままな散歩が楽しめる新感覚アクション

Text=多根清史(フリーライター)

「空に落ちる」新感覚はPS Vitaフル活用!

人類が誕生する前から地面は足元にあり、空は見上げるもの。でも、それは地球の重力が強くて「上下」が決まってるからだ。もしも、重力を自由に操れたなら……。

本作のヒロイン・キトゥン(子猫ちゃんという意味)と呼ばれる少女は、巨大な円柱を取り囲むよ



## GRAVITY DAZE グラビティデイズ

重力的眩暈: 上層への帰還において、彼女の内宇宙に生じた振動

■プレイステーション ヴィータ

■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■2012年2月9日

■PlayStation®Vita the Best: 2013年4月25日

パッケージ版: 3570円(税込) ダウンロード版: 2940円(税込)

■CERO C (15才以上対象)

©2012 Sony Computer Entertainment Inc.

うに築かれた空中都市「ヘキサヴィル」で目覚める。記憶を失っていた彼女は「重力猫ダスティ」との出会いを経て「重力使い」の力を身につける。自分の意志でふわりと宙に浮くこともできるが、正確には「空を飛んでいる」んじゃない。重力の底を自由に指定することで、「空に落ちていく」のだ。どちらが上か下か、天と地をひっくり返せる神のような力。それでいて「落ちる」間は真つすぐな重力に身を委ねるしかない不自由さ。全知全能は何でも思いのままになるから退屈だ。ただ「重力の底」を定義できるだけで、ほかの宇宙の法則には逆らえないままならなさが楽しくて、あーそっちじゃない! とジタバタできるから面白い。サーファーが巨大な波と一体になるように、キトゥンはじやじや馬の重力を乗りこなすのである。

通常の3Dゲームの多くでは操作系はアナログスティックで地上の2D移動+ジャンプボタンとい

うものが多かったが、本作はプラス「重力の底」という次元も加わった4Dゲームと言っている。ここでこのインターフェースも大活躍だ。モーシ

ョンセンサーで本体ごと視界を動かして落ちていきたい「重力の底」を見定めるとき、プレイヤーの見る風景はキトゥンが全身で感じている世界とピタリと重なる。

地上でのアクションも、タッチスクリーンをフリック(指ではじく)して緊急回避したり、スクリーンの両横を押さえて地面を滑る重力スライドをしたり。物理法則さえ違う異世界がタッチで手触りを持つという、ふしぎな感覚だ。







## ヘキサヴィルの街を 自由に歩き回る楽しさ

フレンチコミックと「重力操作」の2つをコンセプトにしたという本作は、デザイン面は洗練されていてシステムも斬新。ここからベテランゲーマーが想像するのは、そう幸せなゲーム体験じゃない。「おしゃれ」雰囲気だけで中身スカスカ、「従来なかった」練り込み足らずの「未完成品」に散々煮え湯を飲まされてきたんですから。

最初のバトルをやれば、不安はたちまちブツ飛ぶ。人々を脅かす重力嵐とともに現れた謎の怪物「ネヴィ」の核を重力の底として、重力キック！ 全方向から立体的に襲いかかる敵の位置は画面上でのサインもあって把握しやすく、戦うほどに五感+重力使いとしての第六感に目覚めていく上達の手応え。落下速度や重力エナジー持続力など成長要素もあり、必殺技も爽快感と実用性を両立しているものが多い。アクションゲームと

して「かみ合ってる」感じが素晴らしい。

しかし、真の本編は「街歩き」だ。戦闘していないときはどこでも行けるヘキサヴィルの空間は、隅々までみっちり作り込まれている。ヨーロッパ風の街頭あり高い塔もあり、上空を周回する飛行船に乗つかれることもできる。多層構造の街は死角も多く、裏側に回り込めばひと目に触れたことのなさそうな穴場がゴロゴロ。同じ場所でも壁に立つか天地が逆さまかで風景は別モノで、ポリゴンの欠けも抜けも見当たらない技術の高さも頼もしい。戦ってジェム(ミッシェンの開放や成長に使う)をためる繰り返しも、すべてはヘキサヴィルを味わい尽くすためにある！ 街の人々との交流やライバルとの激突を経て成長しながらもお気に入りの世界を楽しみ、歯応え抜群のフリーミッションもあってやり込み性も深い。ベスト版も発売された今こそ遊んでほしい作品だ。



ヘキサヴィルを脅かす謎の敵・ネヴィとの戦い。ボス級は特殊攻撃の「フェイタルムーブ」を使わないと倒せない

謎のカラスから力を得たもう一人の重力使いクロウ。キトゥンと対立するが……



裏側まで作りこまれた空中都市・ヘキサヴィルは、隅々まで探索したくなる





ゲームとマンガの融合がもたらす、動かすことがとにかく気持ちいいアクション。撃って撃って撃ちまくるマンガチック爽快アクションがここに誕生。

Text=鳥辺野 九(フリーライター)

## エクストルーパーズ

- |                    |     |                    |     |
|--------------------|-----|--------------------|-----|
| ■プレイステーション3        | PS3 | ■ニンテンドー3DS         | 3DS |
| ■カプコン              |     | ■カプコン              |     |
| ■2012年11月22日 発売中   |     | ■2012年11月22日 発売中   |     |
| ■パッケージ版:6990円(税込)  |     | ■パッケージ版:5990円(税込)  |     |
| ／ダウンロード版:5400円(税込) |     | ／ダウンロード版:4990円(税込) |     |
| ■CERO B(12才以上対象)   |     | ■CERO B(12才以上対象)   |     |
|                    |     | ※拡張スライドパッド対応       |     |

©CAPCOM CO., LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED.

### 目指せ、ギンギラ一番星ッ！ TPSからアクションへの転換

かの名作TPS『ロストプラネット』、そのSFの香りに満ちた世界観を引き継ぐアクションシューティングゲーム『エクストルーパーズ』はスピンオフ作ではなく、"マンガチック爽快アクション"と銘打たれた独立した新規タイトルだ。舞台は入植実験候補第三惑星EDN-3rd。プレイヤーはNEVEC教育機関アカデミーの生徒として、雪賊の少女とともに原住生物エイクリッド(通称AK)の集団転移現象スブリマトウムを食い止める運命の戦いに挑む。

TPSの『ロストプラネット』はキャラクターの背後をカメラが追ってくるが、『エクストルーパーズ』は視点を自由に操作できるアクション重視のスタイルになっている。攻撃方法もメイン、サブ武器による銃撃以外にも接近戦の打撃、ダッシュ攻撃、移動用のワイヤーアクションを利用したアンカ

ードライブ、そしてためたエネルギーを放出する必殺技など多彩な攻撃パターンが用意されている。ミッションを共にする仲間やそれぞれの使用武器、さまざまなシーンに合わせて臨機応変に戦略を組み立てる必要がある、自在な視点操作も合わさってキャラクターを目まぐるしく動かすというTPSとはひと味違ったアクションゲームならではの楽しさがある。

もちろん攻撃選択肢が増えたからと言ってアクションゲームとして成立するわけではない。コントローラ操作という入力に対してキャラクターのリアクションという出力がしっかりと描かれていて、状況判断からの次の一手をどう打つか、という多岐にわたる攻撃パターンの中からの選択がアクションの楽しさにつながっている。

世界観こそ『ロストプラネット』と共有しながらも、全く異なるプレイスタイルがもたらす選択肢の豊富さがゲーム性の違いを明確に示しているのだ。





機動兵器バイタルスーツ (VS)。ブレン専用機「ギンギラ」に搭乗して戦闘を繰り広げるミッションもある



擬音、集中線、カットイン。まるで動くマンガのような画面。プレイの妨げにならずナチュラルにゲームを盛り上げる



3DSは持ち寄ってマルチプレイ、PS3はオンラインで自らのアバターを設定して最大3人での協力プレイ



マンガのようでマンガではないマンガデモ。コマの中をキャラがイキイキと動き回るデモは一見の価値あり

## 飛び出る絵、躍る擬音 新感覚のマンガチックデモ

『エクストルーパーズ』を遊んでいるとすぐに気づくことがある。ムービーでもプレイ中でも登場キャラクターが吹き出しで喋り、ダッシュ攻撃時には集中線が走り、攻撃が効果的に決まれば擬音が表示され、要所所でコマ割りされたカットインが入るなどマンガ的な表現が随所に登場することだ。

これこそが『エクストルーパーズ』の本質「マンガチック爽快アクション」だ。それらは単なる画面上の演出だけではなく、先に述べたプレイヤーの行動という入力に対するリアクションとしての出力であり、状況説明の役割を担った記号表示だ。

「ガガガッ」と射撃の擬音が弾ければ攻撃が的確にヒットしていることを表し、「ズシーン」と大型AKが崩れ落ちる擬音が飛び出せば敵ライフ表示を確認せずとも直感的に倒したと判断できる。

攻撃の効果やダメージの状態などが擬音として画面表示され、ゲームプレイの流れを止めることなく状況を一瞬で把握できる。そして何より書き文字が派手なエフェクトとして画面内を躍りまわるのが新鮮で今までに見たことのない楽しさがある。

「マンガチック爽快アクション」と謳う『エクストルーパーズ』はゲームそのもののマンガ化ではなく、マンガ的手法を取り込んでゲームとしての新しい表現方法確立したマンガの上位互換と言ってもいいだろう。

書き文字の飛び出る擬音やコマ割りされたシーン演出のおかげでムービーと実際のゲームプレイとにギャップがなく、マンガを読み進めていくうちにふと気がつけばマンガの中にいたという不思議な感覚に陥る瞬間がある。それこそ『エクストルーパーズ』にハマった瞬間だ。ギンギラに熱いマンガとアクションゲームの新しい融合をとことん楽しもう。





低価格ながら質のいいタイトルが増えている3DSのダウンロードソフトに新たな注目作! 旅する若者うさぎ丸の冒険のはじまりはじまり~。

Text=卯月 鮎(フリーライター)

## 3DS 疾風のうさぎ丸 恵みの珠と封魔の印

■ニンテンドー3DS ダウンロードソフト  
■アーケシステムワークス ■2012年10月10日 配信中  
■500円(税込) ■CERO A(全年齢対象)  
©F K DIGITAL ©ARC SYSTEM WORKS

どこか懐かしい  
良作アクションパズル

始めたらずまらないものは世の中にいろいろあるが、アクションパズルというジャンルもそのひとつだろう。それほど大きくないステージに詰め込まれた制作者のワナを、プレイヤーは頭脳で回避してクリアを目指す。時にゴール直前で引くかかるとあるが、それもまたこちらを熱くさせる燃料。ステージをひとつクリアしたらそこで止める



岩を押したり、持ち上げたり、投げたりが謎解きのポイント。写真は、同じ絵柄の壁とくっつく「紋章岩」

ばいいものを、「次はどんな仕掛けだ?」とうっかり見たら運の尽き、またそこから試行錯誤が始まってしまふ。この『疾風のうさぎ丸』もまさにそうしたタイトル。懐かしいファミコン期を思い起こさせる良作アクションパズルだ。コスパという観点でゲームを語るのはあまり好きではないが、この内容で500円というのは驚き。夢中になると昼の食くらい忘れてしまうので、「エア昼食」ですぐ元が取れるだろう。

うさぎ丸が活躍!  
和テイストの海外ゲーム

主人公は旅の若者・うさぎ丸。とある村に立ち寄ったところ、家は壊されぬけの殻。そこへ天から光り輝くウサギのトヨウケビメが降りてきた。この村は、人ならざる者「モノノケ」の襲撃を受け、村の民は皆さらわれてしまった。トヨウケビメに頼まれたうさぎ丸は、さらわれた村人を助け出し、うさぎ地蔵へ導いていく……。

本作を開発したのはオース

## モノノケから村人を救え!



ステージクリアまでのステップは3つ!

- ①村人を解放するスイッチとなるモノノケ「リクノケ」(写真右下)を岩で潰す
- ②宙吊りを解かれた村人のもとへ行き、縄を解除
- ③あとをついてくる村人とともにうさぎ地蔵の場所へたどり着く(写真左上)

言葉で説明すると簡単だが、案にはいかない。たとえば写真のステージで、単純に村人を解放すると下のモノノケにすぐやられてしまふ。まず、村人の足元の安全を確保したい。また、ゴールに向かうルート構築も重要。うさぎ丸のジャンプの高さは1ブロック分。どこから岩を調達して足場にしなければ地蔵へは行けないのだ。



滝が凍り付いた「氷封の谷」、祭りの提灯が鮮やかな「夜桜の祭」など、美しい背景も見どころ



## このステージには参った!



### 夜桜の祭 其ノ柒

この面は出だしから難関。左上の足場に乗るために、岩をL字に組まなければならないのだが……。ジャンプしてすぐ岩を投げるのがコツ!

### 龍の洞窟 其ノ玖



気付けばなんてことはないが、ちょっとした盲点を突かれる面。こうした心理的なワナから、手順をきっちり追う詰めパズル的な面までさまざま

トラリアに本社があり、台湾に開発本部を持つ「ス・ディ・TA」。アーケードで展開され、和ゲーリスペクトが日本のファンを驚かせた2D対戦格闘の『カオスコード』が有名だ。この『疾風のうさぎ丸』も一応は海外ゲームだが、和風世界に面白いうさ耳のキャラと、世界観は非常に日本人好み。公式サイトの開発者MICKY氏のコメントによると、「実は、日本と台湾の文化は似ているところがたくさんありますので、和風の表現自体はそこまで苦労はありません

んでした」とのこと。うさぎキャラは、「ひとえにデザイナーのケモノ耳好きが原因」とか。さすがは台湾といったところか。

さて、ゲームのルールはというと、これが非常にわかりやすく(右下のコラム参照)、技も3種類とシンプル。だが、歯応えは抜群だ。先にどの足場を壊すか、どこに岩を乗せるか……。ちょっとした手順の違いですぐクリア不能にな

遊びたいはやくめ  
遊びたいはやくめ

ってしまう。といっても、解けないステージは後回しにできるので(6エリア×10ステージ構成。オープンしたエリアのステージは自由に選べる)、ひとつダメでも大丈夫。簡単な面が続いてひたすら作業になるわけでもなく、難しすぎてやる気が湧かないというほどでもない。難易度のバランスはちょうどいい。

基本的にアクション要素は少なめ。ステージを規則的に動き回るモノノケを岩で潰したり、とびとびになっている足場を渡ったり。本誌の読者なら余裕でこなせるレベルだろう。ただ、完全な思考系パズルではなく、キャラを動かしながらあれこれ考えられるのがアクションパズルのよさ。適当に飛び跳ねているうちに、ふと解法が閃く、この気持ちよさが醍醐味だ。ゲーム界をひっくり返すような大作では決していないが、丁寧に作られたこうした作品が、3DSにもっと増えたらいいなと素直に思う。

## うさぎ丸3つの技!



目の前の「ひび壁」を壊せる。最終的に足場になる場合もあるので、やたら壊しては×



床から吹き出る「気流」に乗って上まで移動。ただし、村人は運べないので要注意



フマス先の岩まで引き寄せることができます。

最大フマス先にある「きず岩」を引き寄せる。戻せないので慎重に!

## キャラクター紹介

### ◆うさぎ丸

気の向くまま旅する若者。村人を助けると、クナイなど3つの道具が手に入り、切り替えて使えるように。



空から降ってきた謎のうさぎ。難易度高めの本作でヒントをくれる貴重な存在。口調は「わらわ」と古風。

### ◆トヨウケビユ



ボス戦は変身後の「獣戦士」の強さで渡り合う。変身しそびれて人間のまま迎えてしまうと大変なことに



「3D復刻プロジェクト」でローカルプレイによる2人同時プレイを初採用。豪快に暴れ回ろう

セガ3D復刻プロジェクト  
あの『獣王記』と  
あの『ソニック』と  
が3DSに  
やってきた!!

Text=ジストリアス (フリーライター)

怪物どもを蹴る! 殴る! 一発逆転の変身アクション

本作はメガドライブ版をベースとしたもの。主人公がアイテムを取るたびにマッチョになり、最後は獣戦士となって怪物たちを蹴散らすセガの名作。変身シーンがかわいいと評判の「ウェアベア」が、本作ではプレイ中の3DS下画面に固定表示される不動のセンターを獲得。新要素の「きまぐれ変身」をONにすれば、ステージ固定だった獣戦士がランダムに変化。別の形態で挑むボス戦は新鮮だ。



3DS

### 3D 獣王記

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト  
■セガ ■2013年5月29日 配信中  
■600円(税込) ■CERO A(全年齢対象)  
©SEGA

「スペシャル」をONにしてステージセレクト機能を発動。中断機能もあり、いつでもどこでもソニック



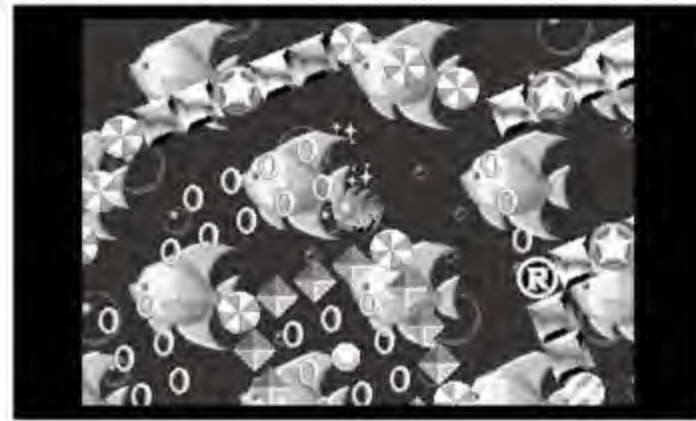
今年で  
メガドライブは  
25周年!



『2』から登場する「スピンドッシュ」を使うこともできる。静止状態からの急加速は快感!

突き抜ける青空と今にも飛び出しそうなハリネズミ

「セガ3D復刻プロジェクト」では初のメガドライブタイトルとなった本作。3D立体視に対応したステージは、もともとポリゴン調のポップなグラフィックと相性が良く、より美しい背景が楽しめる。また、『2』から採用される「スピンドッシュ」を本作では設定で使用可能に。立ち止まっても、十字キーを下に入れてグルグル回り、ボタンひとつで急発進! さらなるスピード感を堪能しよう。



3DS

### 3D ソニック・ザ・ヘッジホッグ

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト  
■セガ ■2013年5月15日 配信中  
■600円(税込) ■CERO A(全年齢対象)  
©SEGA





# ブーム到来!?

## ニンテンドー3DSにダウンロードして遊べる 猫アクション!!

猫好きライターが飼い猫2匹と共に猫が主役のアクションゲームを紹介。かわいだけじゃない厳選の3作品だ!

Text=高岡昌己(フリーライター) Model=モル&レTTY(猫)



DSi

猫アクション①

ゴー!ゴー!ココポロ

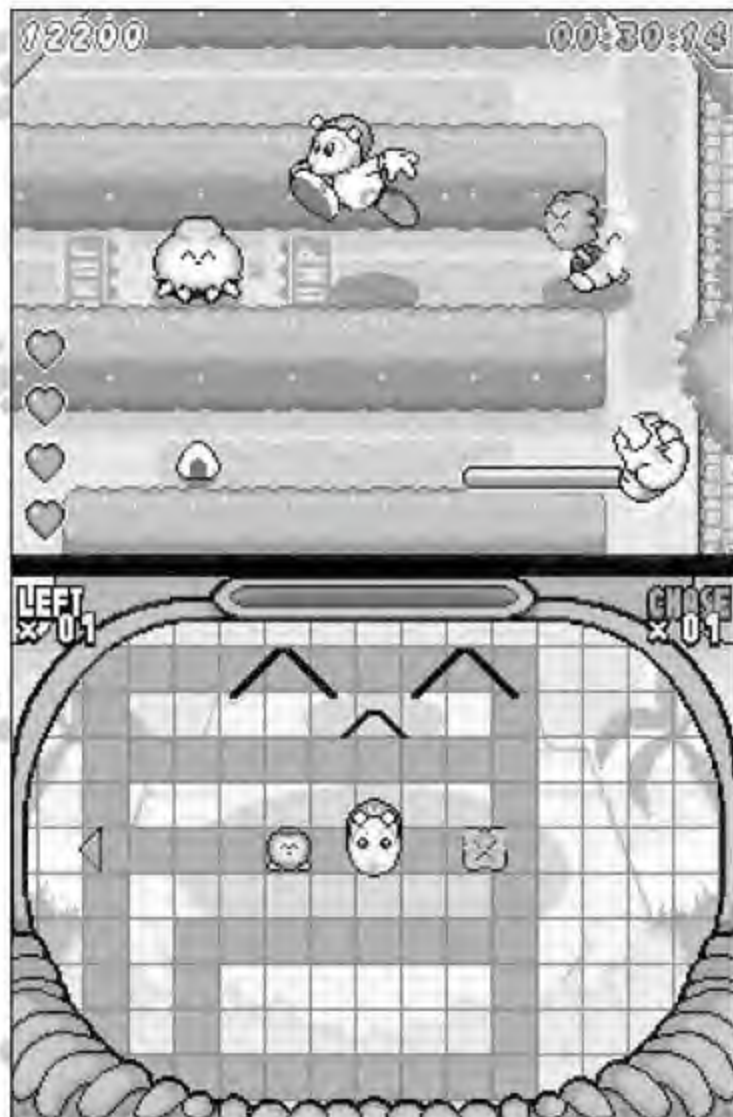
■ニンテンドーDSiウェア ■アーケシステムワークス

■2012年5月30日 配信中 ■800DSiポイント

■CERO A(全年齢対象)

©Tanukii Studios Limited ©CIRCLE Ent.

3DS



スクラッチに加えてダッシュでも敵を攻撃可能だ。攻撃後は桃色の花スナップ・スナップ・プラントの位置と、ステージ構成を下画面で確認しながら移動することになる。ちなみにココポロと共にプレイヤーキャラクターとして選択できる相棒のタツモは、猫科の豹が天敵といわれているオカピだ

**アクションとパズルの融合  
達成感と爽快感が堪能できる**

主人公はイタズラ好きの山猫ココポロ。飼われている猫ではなく野生種のためか、とてもたくましそうなるルックスが印象的だ。

ルールは簡単。マップを移動して敵を見つけたらスクラッチ(引っかけ)し、追いかけてきた敵を桃色の花の上に誘い込んで全滅させればステージクリア。各ステージは迷路のように入り組み、ギミックも満載。敵から逃げるアクション

とギミックを使いこなすパズル要素が融合した作品だ。



クリアに役立つギミックとジャマなだけのギミックが存在。各ステージにはボスとのギミックを使ったバトルも待ち受けている

ニンテンドー3DS用ソフトとして発売予定となっている続編の原題は、『Go! Go! Kokopolo 3D / Space Recipe For Disaster』。どうやら本作の舞台である森から、今度は宇宙へと飛び出すようだ。





# 一騎当千! スマッシュヒーローズ

3DS

猫アクション②

一騎当千! スマッシュヒーローズ

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト

■トムクリエイト ■2012年6月6日 配信中

■400円(税込) ■CERO A(全年齢対象)

©TOM CREATE 2012



ニャーニャー言いながら登場し、ニャーニャー言いながらやられてしまう敵たちもすべて猫。ダメージを受けずに敵を倒してコンボをつなげれば特殊なアイテムが出現することも



それぞれのキャラクターはパラメータが異なるだけでなく攻撃方法も個性的。ステージの最後に登場する総大将を倒すとクリアとなり、獲得したお金を使って買い物が可能になる

某大河ドラマ放送中の2012年  
武将たちはすべて猫だった!?

下に紹介している6匹の猫(最初は3匹)が本作のプレイヤーキャラクター。さまざまな題材が取り上げられている一騎当千系アクションだが、本作のモチーフは源平合戦。しかもすべての武将が違和感なく(?)猫になっている。しかしかわいらしいのはキャラクターだけ。ボタンの押し方で攻撃の強弱や範囲を変更し、必殺攻撃や覚醒といった強力な技を使い

## 6匹のプレイヤーキャラクター!!



こなす必要あり。また敵は狡猾で、ひとつのミスが大きなダメージにつながることもある。さらにアイテム購入でキャラクターを強化する育成要素。猫まっしぐらなアイ

テム名とは裏腹に、決断力が試される重要な要素となっている。かわいさに負けない討伐の歯応えと育成の楽しさ。すべてが手軽に味わえる秀作アクションだ。

各ステージには3種類のミッションが設定されていて、条件を満たすとごほうび(お金)がもらえる。買い物(ゲーム内の正式名称は"しょっぱんぐ")を充実させるためには欠かせないが、難易度は高めなものが多い。





peakvox



3DS

猫アクション③

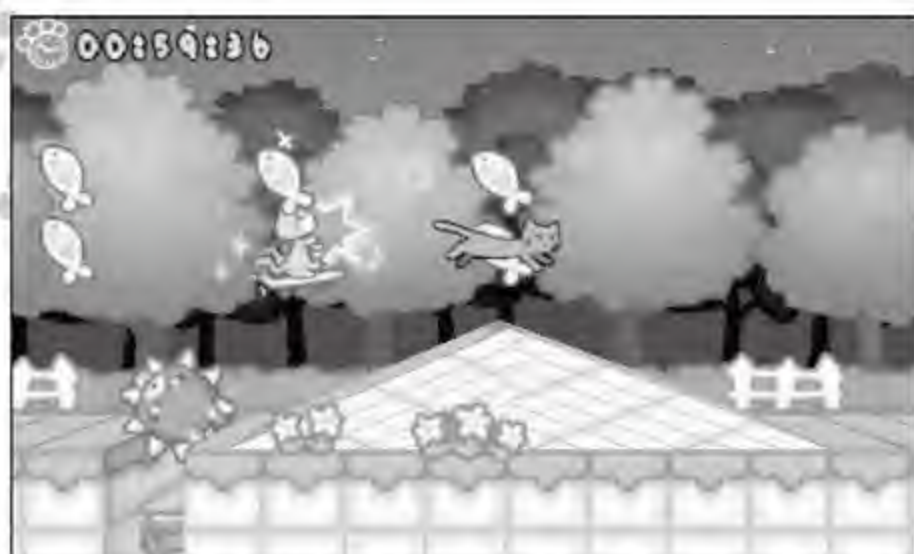
peakvox ミュウミュウトレイン

■ニンテンドー3DSダウンロードソフト

■ファンユニット ■2013年1月30日 配信中

■500円(税込) ■CERO A(全年齢対象)

©2013 FUN UNIT / O-TWO / peakvox All Rights Reserved

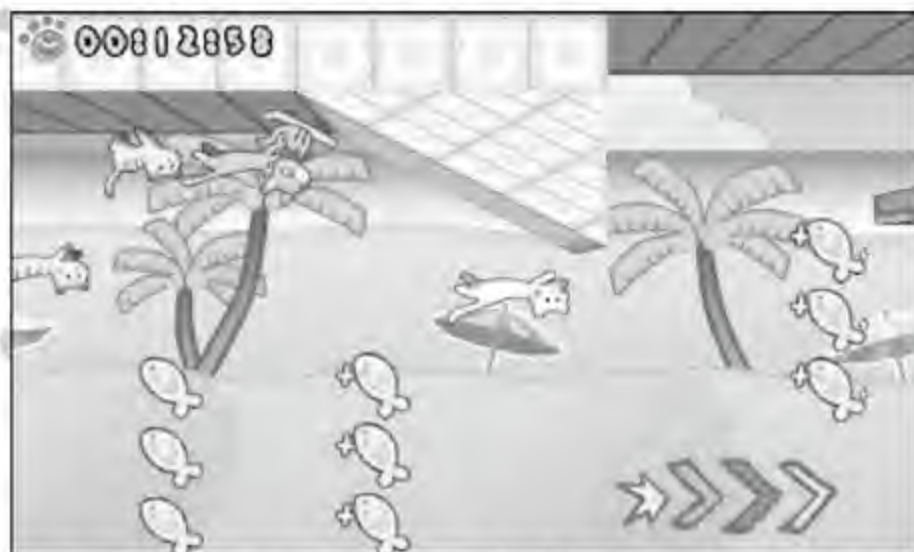


スタート時や猫を捕まえたときに見せるアクションだけでなく、寝転がって邪魔をするコロ犬などの障害物に当たったときのオーリーもキュート!

オープニングのかわいさ最高クリアには判断力が試される  
主人公のオーリーはスケボーに乗っているが、その理由は外出時に肉球が汚れるのが嫌だから。そんなオーリーを操作してゴールを目指すラン&ジャンプアクションで、家から飛び出した猫たちを捕まえることで猫電車状態になるとがクリアタイム短縮のカギだ。



猫を捕まえる  
とスピードアップするが、連結可能数はキャットフードメーターに示された数のみ。限界値が下がると去り、さらに障害物に当たった場合も逃げてしまう。連結猫の取得と障害物の回避を、最速タイムを目指すしながら判断することになる。  
速さが正義の本作。猫たちのかわいいアクションに見とれている余裕は、残念ながら存在しない。



ステージクリア時に獲得したメダルで、新たなステージやアイテムなどをアンロック。メダルを25枚獲得すればMiiでもプレイ可能になるが……

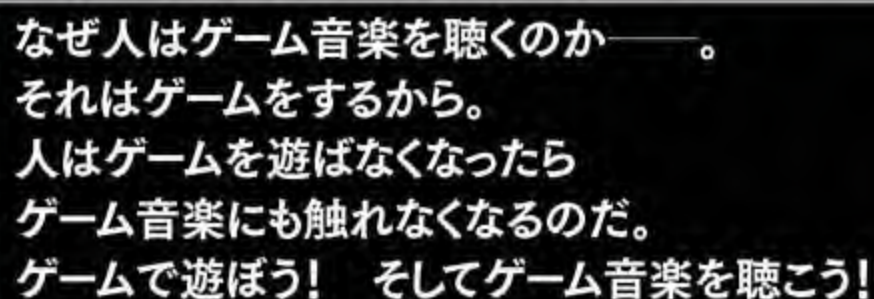


下画面に表示されているのがキャットフードメーター。空に浮かぶキャットフードは、鯛焼きではなく魚型のクッキーだ

すれちがい通信でマイベストタイムのゴーストを送受信でき、さらにいつの間通信でpeakvoxからもゴーストを受信可能。誰よりも速いタイムを目指してスティックに楽しむこともできる。



● ● ●



⏮ ⏪ ⏩ ⏭ ⏮ ⏭ SHUFFLE REP

- CD6枚
- カプコン
- 2013年7月10日
- 9450円(税込)

カプコンの人気対戦格闘ゲーム『ヴァンパイア』シリーズのサントラBOXがリリース。シリーズ3作のサントラをリマスタリング収録し、さらにシリーズの追加曲やCD未収録曲などを収録したエクストラDiscを追加した全6枚組。付属には大型ブックレット、そして豪華BOX仕様でファン必携の一品だ。(風)

- ・ヴァンパイア
- ・ヴァンパイアハンター
- ・ヴァンパイアセイヴァー

各オリジナル音源

- ・シリーズ追加曲
- ・CD未収録曲



- CD 11 枚
- カプコン
- 2013年7月10日
- 11550円(税込)

北米限定でリリースされた『ストリートファイター25周年記念コレクターズセット』に同梱されていた11枚組のサントラCDを国内初の商品化。シリーズ作品から厳選されたサントラCD 9枚に加え、海外ファンの手で制作されたリミックス盤とサントラ盤を同時収録。(風)

- ・ストリートファイター
- ・スーパーストリートファイターⅡX
- ・ストリートファイターZERO3
- ・ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE
- ・スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション
- ・ストリートファイター × 鉄拳

各オリジナル音源

- ・ファンリミックスサウンドトラック
- ・ファンオリジナルサウンドトラック

- CD1枚
- スープレコード
- 2013年6月28日
- 1575円(税込)

3DSで配信リリースされているサウンドアクションゲーム『ドーパミックス』のサントラ。全編通して聴ける爽快なテクノサウンドはアガリまくる!「SKY WALK」の爽やかなトランス、「UTOPIAN TOYBOX」で聴ける胸キュンメロディなど聴きどころ満載。この手のサウンド好きは確実に愛聴盤になりそう! (風)

- ・オリジナル音源
- ・「PASCAL SHOWER」未公開ロングバージョン
- ・ステージBGMのDJミックスバージョン



- CD2枚
- スリープレコード
- 2013年6月28日
- 3150円(税込)

各種家庭用ハードでリリースされている『鉄拳タッグ  
トーナメント2』のサントラ。家庭用移植時に追加さ  
れた、11名のサウンドクリエイターによる38曲を収  
録。ハードなテクノサウンドから情緒感あるボーカル  
トラックなど、バラエティに富んだサウンドが楽しめる。  
(風)

## 102





**SOUL SACRIFICE  
オリジナル  
サウンドトラック**

- CD1枚
- ティームエンタテインメント
- 2013年3月13日
- 3150円(税込)

光田康典氏と鋒山亘氏の共同作曲、オーケストラサウンドによる荘厳な楽曲が堪能できる。ゲームで使えるプロダクトコードが初回特典として付属。(編)

**【収録内容】**

- ・オリジナル音源



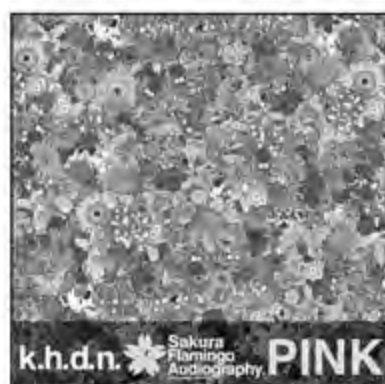
**Sakura Flamingo  
Audiography  
-GREY-/k.h.d.n.**

- CD1枚
- Sakura Flamingo Laboratory
- 2013年7月26日
- 2100円(税込)

k.h.d.n.の新作としては『ラジルギノア』サントラ盤から4年ぶりで、今回は2枚同時リリース。1枚目の「GREY」盤は過去に特典CDなどに収録してきたリミックス音源を中心に構成。原曲を自由に料理しつつ、再構築したリミックス曲の数々が楽しめる。(風)

**【収録内容】**

- ・『カオスフィールド』(ゲームキューブ・PS2) リミックス
- ・『ラジルギ』(ゲームキューブ・PS2) リミックス
- ・ショップ特典として配布されたCD収録のリミックス音源
- ・購入者特典として配布されたCD収録のリミックス音源



**Sakura Flamingo  
Audiography  
-PINK-/k.h.d.n.**

- CD1枚
- Sakura Flamingo Laboratory
- 2013年7月26日
- 2100円(税込)

2枚同時発売の2枚目「PINK」盤は新規リミックストラックを多数収録した、最新のk.h.d.n.サウンドが楽しめる1枚。「GREY」盤で過去の清算をし、PINK盤で未来へと向かう、新規リミックスされたサウンドからはそんな印象を受ける。ぜひ2枚合わせて堪能してほしい。(風)

**【収録内容】**

- ・『カオスフィールド』リミックス
- ・『ラジルギ』リミックス
- ・『カラス』リミックス
- ・『イルペロ』リミックス
- ・プロモーション用オリジナル音源
- ・ライブイベント限定販売CD収録のレア音源



**Arcade Disc In  
JALECO -ACTION-**

- CD2枚
- クラリスディスク
- 2013年7月24日
- 3150円(税込)

ジャレコアーケード作品のサントラ化シリーズ第一弾。初期タイトルはプレイBGMで臨場感を高め、思わず映像が頭に浮かんでくる。ポップでエキセントリックなメロディが印象的な『サイキック5』や、いろいろとキケンな香りのする『銀河任侠伝』など、待望の収録作が並ぶ。自販機「じゃじゃ丸ポップコーン」は現存する筐体の現場に行き、音源収録したこだわりっぷりで、まさに貴重な音源化だ。(風)

**【収録内容】**

- ・ノーティボーイ(ゲームプレイBGM)
- ・ポップフレマー(ゲームプレイBGM)
- ・ブループリント(ゲームプレイBGM)
- ・カメレオン(ゲームプレイBGM)
- ・パラレルターン(ゲームプレイBGM)
- ・シティコネクション
- ・モモコ120%
- ・忍者じゃじゃ丸くん-VSシステム-
- ・サイキック5
- ・ぶたさん
- ・銀河任侠伝
- ・魔魁伝説
- ・じゃじゃ丸ポップコーン
- 各オリジナル音源



**暴れん坊天狗音楽集  
-Rom Cassette Disc  
In MELDAC-**

- CD1枚
- クラリスディスク
- 2013年6月22日
- 2625円(税込)

カルトなファミコンソフト『暴れん坊天狗』を含む、4タイトルを収録したサントラが登場。『源平討魔伝』などのサウンドを担当した中瀬憲雄氏のプログレサウンドは現在もコアなファンが多い。『平安京エイリアン』の対戦モードで聴ける、本体2台から流れるマルチマトリックスサウンドもミックスして収録。ブックレットには『暴れん坊天狗』企画者、大久保高嶺氏へインタビューも収録。(風)

**【収録内容】**

- ・暴れん坊天狗(ファミコン)
- ・天神怪戦(ゲームボーイ)
- ・読本夢五篇身〜天神怪戦2〜(ゲームボーイ)
- ・平安京エイリアン(ゲームボーイ)
- 各オリジナル音源
- ・『平安京エイリアン』(ゲームボーイ)の予約特典として配布された「平安京エイリアン8cmCD」音源





「バーチャの鉄人」と呼ばれた  
4人の男たちの素顔  
幻のドキュメンタリー復刻

書評：ジストリアス(フリーライター)

1993年、セガは世界初の3D格闘ゲーム『バーチャファイター』(以下『バーチャ』)をリリース。数多くの熱狂的なプレイヤーを生み出し、「新宿ジャッキー」「池袋サラ」などの通り名が付けられた、「鉄人」と称されるプレイヤーが誕生、彼らの戦いにファンたちは尊敬や畏怖の感情を抱いた。

ここまでは、昨今のインターネットや人からの伝聞で知られる、ゲームファンにとっての「常識的

な話題だろう。ちなみに筆者は1986年生まれで『バーチャ』稼働時は7歳。幼少時の記憶をたどればゲームセンターはまだ治安がよいとは言えず、店内はタバコの煙と、血気盛んな若者たちがひしめく、いわば「子どもが入ってはいけない場所」。「ストリートファイターII」をきっかけにブームとなった格闘ゲームが、ゲームセンターをにぎわせていたあの時代を筆者は体感していない。

近年こそメーカー協力のもとゲーム大会が大々的に行われ、『ストリートファイター』シリーズなどで活躍するウメハラ氏をはじめとして、多くのプレイヤーが名を上げているが、そんな大会などない当時に無名のプレイヤーに「通り名」が付けられ、彼らの戦いがまるでプロレスや野球のごとく取りざたされるという現象があった。その中でもマスメディアにまで取り上げられた伝説の『バーチャ』プレイヤーを、人は鉄人と呼んだ。前置きが長くなったが、本書は

そんな鉄人のうち、「新宿ジャッキー」「池袋サラ」「ブンブン丸」「柏ジェフリー」の4人にスポットライトを当て、彼らの当時の状況を、作者が本人の言動を基に記し、合間合間でインタビュを挟むというものだ。原作は1995年に発表された書籍であり、その文面もインタビュも遠い昔の出来事だが、鉄人の葛藤や、その周囲を取り巻いていた熱気が、読み手の頭にありありと再現されていく。

ゲームをやる人間であれば誰もが抱く、「上達」の感動と、次にそれを誰かと比べてみたくなる「競争心」の芽生え。鉄人もかつてはただのいちプレイヤーであり、『バーチャ』を遊び続けていくうちに、いつの間にか圧倒的な強さを身につけていた……。

理由は簡単。彼らは『バーチャ』を愛していたからだ。

「週刊ファミコン通信」(現「週刊ファミ通」)編集者で、「新宿ジャッキー」と呼ばれた男は、98連勝という記録を打ち立て、自身も

Book  
**TOKYOHEAD**  
**RE:MASTERED**  
著：大塚ギチ



■A6(文庫版)  
■bootleg! books (UNDERSSELL Ltd.)  
■1500円(税込)※自主流通販売  
※公式サイト <http://www.undersell.co.jp/>

誌面で『バーチャ』の魅力を広めた。プログラマーだった「池袋サラ」は、「ゲームはオタクがやるもの」という偏見を破り、華やかな外見と圧倒的な『バーチャ』の腕前で、その存在感を際立たせた。

一撃必殺のジャイアントスイングにこだわった「ブンブン丸」は、その大胆な戦闘スタイルで格闘ゲームの美学を見いだし、彼に魅せられた若者は「柏ジェフリー」と呼ばれるほどに成長を遂げる。伝聞でしか知らない鉄人たちの素顔、彼らの交流と、それに伴う『バーチャ』の発展。自分には味わうことのできなかった遠い熱気を、少しだけ感じた気がした。





ピットとブラックピットがアクションフィギュアで登場。ピットは「笑顔」、ブラックピットは「にらみ顔」のほか、両者とも「叫び顔」が付属する。初回特典として『新・光神話 パルテナの鏡』で使える専用ARカードも付いてくるぞ。

Text=糸井賢一(フリーライター)



ピット



ブラックピット

Hobby **figma** ピット  
**figma** ブラックピット

- 塗装済み可動フィギュア/全高約120mm
- グッドスマイルカンパニー ■ 2013年4月 発売中
- 各3800円(税込)

©2012 Nintendo ©2012 Sora Ltd. Licensed by Nintendo



神器「パルテナの神弓」は3種の形態が再現可能。ほか「電手付き手首」と「光輪」、魔物「モノアイ」が付属する

ブラックピットには神器「ブラビの狙杖」と、ピットとの戦いの時に登場した神弓「シルバーリッパ」が付属する



登場  
作品

3DS

新・光神話 パルテナの鏡

■ ニンテンドー3DS ■ 任天堂 ■ 2012年3月22日





ももひめ  
百姫



Hobby 百姫 ももひめ

■塗装済みフィギュア/全高約210mm(台座含む)  
■アルター ■2013年1月(再販) 発売中 ■8190円(税込)  
©2009 MarvelousAQL Inc.

Hobby 紺菊 こんぎく

■塗装済みフィギュア/全高約240mm(台座含む)  
■アルター ■2013年5月 発売中 ■9660円(税込)  
©2009 MarvelousAQL Inc.



提灯はLED内蔵(要ボタン型電池、別売り)で点灯可能。青白い光が妖艶な雰囲気を出す

こんぎく  
紺菊

登場作品

朧村正 おぼろむらまさ

■プレイステーション ヴィータ  
■マーベラスAQL ■2013年3月28日

VITA

■Wii  
■マーベラスエンターテイメント  
■2009年4月9日

Wii

恋する健気な化け狐、紺菊が立体化された。彼女の魅力に捕らわれた者なら、尻尾の再現度に心を奪われることだろう。また今年再販された百姫のフィギュアは、一部パーツの付け替えで「抜刀前」「抜刀後」のポーズが再現できる。 Text=糸井賢一(フリーライター)



## 音と映像にノってカントトリップ!

タイトーが今冬にアーケードで稼働を予定しているリズムアクションが『グルーヴコースター』。音楽に没入することを「ノる」と表現しますが、本作では同時に「乗る」という意味合いもあります。「曲という名のコースの上を、ジェットコースターに乗って疾走する」ようなゲーム、それが『グルーヴコースター』シリーズなのです。

基本操作は「リズムに合わせてボタンをたたくだけ」と実にカンタン。しかし画面はジェットコースターに乗っているかのように急激に変転します。

懐かしのベクタースクンを思わせるシンプルスタイルのアートが音楽とリンクして動き回るさまを見ていると、軽くトリップしたかのような感覚が味わえるのです。

『グルーヴコースター』ではアナログパッドとボタンを合わせたような形の新デバイス「BOOSTER」を搭載。極彩色に輝く「BOOSTER」を両手で掴み、画面の指示に合わせて操作するとDJのような気分に入れます。

すでに何度かのロケテストを終え、「ニコニコ超会議2」では「ニコニコ動画」のマスコットが登場する特別バージョンを出展するなど、音ゲークラスタへの露出と話題性は十分な、今冬の期待作なのです。



55インチの液晶ディスプレイを縦置きにした画面は迫力抜群。輝く専用入力デバイス「BOOSTER」と併せてアーケードゲームならではのアトラクション感を演出してくれる。「千本桜」「Bad Apple!! feat. nomico」などVOCALOIDや東方Projectの二次創作から生まれた人気曲を収録しているのにも注目

# リズム アクション 名作選

RHYTHM  
ACTION GAME  
SELECTION

2013年冬の稼働を目指し、現在ロケテストが繰り返されている期待作『グルーヴコースター』（アーケード版）。その魅力に迫っていこう。

Text= 箭本進一(フリーライター)



GROOVE COASTER

AC

## グルーヴコースター(アーケード版)

■アーケード ■タイトー ■2013年冬 稼働予定  
©TAITO CORPORATION 1978,2013 ALL RIGHTS RESERVED.  
VOCALOIDはヤマハ株式会社の登録商標です。

iOS版配信中!

シリーズ1作目のiOS版『グルーヴコースター』は250円(税込)で、無料化した『グルーヴコースターZERO』はアイテムおよび楽曲課金で、それぞれ配信中だ。2013年5月現在で新規楽曲の追加が行われているのは『グルーヴコースターZERO』になるため、新曲重視なら後者を遊ぶのがよいだろう。



74 MEGA SHOCK! NEOGEOの伝承に  
割と語り継がれる問題作!

# 戦国伝承2



■アーケード  
■SNK(現・SNKプレイモア)  
■1993年  
©SNK PLAYMORE  
「戦国伝承」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。



# 青春の アーケード アクション

ゲーセンの思い出の名作を語る  
コーナー、今回はこれだ!  
Text=芹澤正芳(武蔵野プロ)

## 未来が見える姫君に 戦国時代へ強制召喚

『ファイナルファイト』に代表されるベルトスクロールアクションゲーム。基本的に悪いヤツらをぶっ飛ばすというわかりやすい図式で、敵をボッコボッコと倒していくのが爽快なゲームジャンルだ。かつてNEOGEOで発売された『戦国伝承2』もそのひとつ。あまりがちなゲーム、と思わせながら、その実態は何とも言えないぶっ飛び方(いい意味で)をしているのが素晴らしいのである。

まず、ストーリーだ。戦国時代に闇の力を手に入れた君主が登場、その力で隣国を次々に滅ぼすだけではなく、未来までも支配しようとしてる。そんな悪が出れば、当然正義も登場。未来を見ることを許された姫君によって、戦う宿命を背負った戦士たちを未来から呼び寄せる。未来から急に召喚されたうえに、戦えと言われ、しかも忍者と天狗と犬をお供に連れてい

けというからびっくり仰天。ちなみに、天狗は「鴉天狗神」、犬は「霧丸」といい、どちらも神様の一族という位置づけなのでお供としては頼もしい限りだが、忍者は元ロックバンドのボーカリストという「マイク・ウォルシュ」という外国人なのである。忍者マニアが高じてステージ中に火炎の術を使ってしまい、あえなくバンドは解散。以後、本格的に忍者の道を目指すという、戦いに関してはどう考えても素人のような気がするのだが……。そして、極めつけは主人公の「クロード・ヤマモト」。日本刀で戦うのだが、教わっていたのは東洋拳法という。好きな食べ物にはプリンというどうでもいい設定もあり、どう考えても戦う宿命を背負ってはいなさそうである。あと、2人でプレイするとき、2P側の主人公になるのは5年連続の全米アームレスリングのチャンピオンという「ジャック・ストーン」。こっちのほうが強そうだが、ちなみに、こいつも剣で戦う。プレ

未来が見える姫君に呼び出され戦う主人公。東洋拳法の使い手だが、なぜか日本刀で戦う



闇の力で戦国時代だけではなく、未来すら支配しようとする君主。わかりやすい悪役っぷりが最高



イする側としては、せめてどちらかだけでも剣の達人であってほしいものだ。  
まあ、それはそうと、ゲームとしては主人公「クロード・ヤマモト」が、素早い動きが得意な忍者、動きは遅いが棍棒を投げたりと遠距離攻撃もできる天狗、前後に攻撃ができるのが便利な犬をシーンに合わせて切り替えながら戦えるってのが大きな特徴となっている。ちなみに、キャラごとにチェンジできる持ち時間は決まっており、

移植・復刻

Wiiバーチャルコンソール「戦国伝承2」配信中・900Wiiポイント





筋骨隆々の天狗さまは、イロモノかと思いきや正統派パワータイプだったりする。イケメン



突如異世界に飛ばされて馬上で戦う場面も。大量のお面に襲われるシーン、意味不明だがすごいぞ

## 戦国時代なのかSFか 何だかわからない楽しさ

時間切れで主人公の姿に戻る。再びチェンジするには、持ち時間の回復が必要だ。ボス戦や敵が多い場面など、ここぞというときに変身して切り抜けるのが醍醐味と言えるだろう。

設定からして、勢いで作ってるだろ、とツツコミを入れたくなるが、それはエリア構成も同じだ。1エリアは157x年の戦国時代。

まあ、これは虚無僧だったり、くノ一っぽかったりと、まあわからんでもない。ちなみに、敵を倒すと基本的には全部真つ二つに割れて消えていくのが何ともいい演出。ズバズバ切って、ズバズバ真つ二つになっていくのは倫理的に今ならダメかもと思いつつも気持ちいい。いっぱい出てくる敵をとにかく倒す快感は、今では無双系のゲームに引き継がれていると言えよう。筆者としては、敵が画面を埋めるほど出てきて撃ちまくるFPSに快感を覚えるタイプである。大ピンチを乗り越える「俺」に酔う気持ちよさはいつの時代も変わらないのだ。さて、脱線気味だが『戦国伝承2』は2エリアでいきなり戦国ではなく、194x年の大戦時代へと飛ぶことになる。兵士や爆撃機など時代を感じさせる敵や背景かと思いきや、またも虚無僧を使い回したりと早くも一貫性がなくなるのはいいか悪いのか。敵の使い回しが結構多く、ザコとの戦いではやや単調になってしま



戦国というタイトルの割には爆撃機の上で戦ったり、現在に行ったり忙しい感じもまた醍醐味だ



ため攻撃となる必殺技など、攻撃方法は多彩。勢いゲーだが、チェンジを駆使しないと難しい

## 勢いゲーではあるが 技の多さもお楽しみ

うのが、何とも表現できない、よくわからん世界観で暴れまくれるのが楽しいゲームにおいて残念なところではある。ちなみに、3エリアは199x年の現在（発売は1993年だった）。4エリアは最終決戦で、天空の城で戦うことになる。

バカっぽいノリを楽しむゲームではあるが、プレイヤーが繰り出

せる技は結構多い。2種類の通常攻撃にジャンプ攻撃も2種類、ボタン同時押しによる強力な攻撃に防御、そして3ボタン同時押しの必殺技をそれぞれのキャラごとに用意。主人公と3人のチェンジキヤラがいるので、合計すると実に多彩な攻撃が出せることになる。しかも、エリア中には赤、青、黄と3種類のアイテムが登場し、それぞれの色ごとに異なるアイテム攻撃を繰り出せる。その内容もキヤラごとに異なるから、攻撃がいかに多彩かわかるだろう。

ちなみに、筆者は『戦国伝承2』をNEOGEOのROMカセットで所有していた。当時は高校生で、NEOGEOのためにアルバイトをしていたのが懐かしい。なんせROMカセットは2万円以上が当たり前だったのだ。そんな苦労があったからか、友だち2人でのプレイは腹を抱えるほど笑ったのを覚えている。勢いゲーはコミュニケーションツールとしても優秀なんですよ。



倒す! 倒される!!  
アクションしたくなるページ

# パソコン ACTION Magazine



Illustration=  
波多野ユウスケ

Text=msm5232(フリーライター)  
※資料協力=ゲーム保存協会

## 第2回 | クロスブレ임

MSX

■MSX ■デービーソフト  
■1986年 ■5800円



デービーソフトは『フラッピー』  
や『ヴォルガード』だけではない!  
同社がMSXに放った  
謎解き探索アクションゲーム。  
寝るのも忘れ、さあ楽しく『ク  
ロスブレ임』!



## デービーソフト dB-SOFTの最高傑作!



きたきたきたきた

『クロスブレ임』は1986年  
にデービーソフトから発売された  
MSX用ソフト。科学者の少年ジ  
ンタを操作し、買い物をしつつ奥  
へ奥へと探索していく『メトロロ  
イド』タイプのゲームです。ファミ  
コン版『コスモポリスギャリバン』  
などもこの系統の傑作ですね。  
侵略者との戦いで疲れた人々の  
心から生まれた悪魔とその下僕達  
に支配された惑星ボウ。科学者で  
あるジンタ・ハリアの父は悪魔の  
手先のロボットを作るために誘拐  
され、家族は人質に取られてしま  
った。ジンタは父が残したスーツ  
と自分で作ったレーザーガンを手  
に、ひとり敵に立ち向かっていつ  
た……というストーリーです。ゲ  
ームを遊んだ方ならわかりだと思  
いますが、最初から撃てる強そ  
うなあの一直線のレーザーはお手  
製だったんですね。  
筆者と『クロスブレ임』の出

会いは何気ないものでして、確か  
最初は友人が遊んでいたのを横で  
見ていたのだと記憶しています。  
最初は美しく描写されるレーザー  
に気を引かれたが、どんどん  
見ていくにつれ非常に凝ったゲー  
ムデザインやクセになってしまっ  
ノリの良い音楽に気づき、最終的  
には自分でソフトを探して遊びま  
した。デービーソフトのMSXと  
いえば『フラッピー』『らぶてっ  
く2』といった小粒な作品がメイ  
ンだと思っていましたが、こんな  
大作があるとは思いませんでした。  
この意志を受け継いだのがファミ  
コンの『レイラ』だと思うのです  
が、みなさんいかがでしょうか?  
MSXでレーザーと言えば、画  
面を横切る長いレーザーを実現し  
たMSX版『グラディウス』が有  
名ですが、背景に描写していたの  
でレーザーの上下に黒い背景が見  
えていました。でも『クロスブレ  
イム』はレーザーの上下が黒くあ  
りません。デービーソフトの技術  
力には驚かされるばかりです。

©1986 NetFarm communications Inc.

移植・復刻

Windows プロジェクトEGG『クロスブレ임』配信中・525円(税込)



## さああなたのしくクロスブレーム

ゲームの主な流れとしては、まずお金をためてアイテムを買いま。一部の地面を壊すことがで。き、隠しエレベーターや通路を出。現させるために必要なBOMBやDART、ジャンプ力がアップするENGINE(S)、攻撃力の高いGUNとGUN BULLETを買いましょ。最初にENGINE(S)を買いつと、行動範囲がグンと広がるのでオススメ。肝心のお金は、スター



買い物画面。お金が足りないと「かねがたりねよ」と言われて少し癒やされます



このように惑星ボウには隠れ通路やエレベーターが多数存在する。ボムはあるだけ買おう

ト地点で軽快なBGM「アイテムはどこに」を聴きながらコインを稼ぐのが一番良いと思います。ある程度装備がそろったら惑星ボウを本格的に探索です。ENERGY POD(S)があるとかかなり便利になりますので予算と相談して買うのが良いでしょう。

進めていくと買い物の内容次第では、詰んでしまう場合もありますが、そういう時は前回のパスワード（本作はパスワードセーブ方式）から再スタートすればスタート地点に戻りますので、またやり

直せます。

ゲームを進めていくと巨大ボスが出てきます。特に最初のボスは非常に強く、私も何度もやり直しました。アドバースとしては「直前で入手した武器がボスに有効」「一発のダメージがかなりデカいのでENERGY PODは買えるだけ買おう」の2点です。

小まめにパスワードセーブをして再開すると弾薬やENGINEの残り数が確実に減ります。ゲームを点けっ放しで一気にプレイするのが、少し楽に進める秘訣です。

## さあこいもクロスブレーム

最後に、こぼれ話を。実は『クロスブレーム』のメインテーマには歌詞が存在します。当時のスタ

アイテムはどこに

さあこいもクロスブレーム

さあこいもクロスブレーム

さあこいもクロスブレーム

アイテムはどこに

作曲・編曲：斉藤 康仁

斉藤 康仁

当時のプレゼント品のカセットテープに添えられた『クロスブレーム』の作曲担当・斉藤康仁氏の直筆歌詞。ゲームスタート後のメインテーマに合わせて歌いましょう  
※掲載協力：  
斉藤康仁（音楽家）

『クロスブレーム』開発時のデービーソフト広告。マップ選択や3人プレイの紹介が掲載されていました。キャラクターも2頭身で製品版と雰囲気が違います



ツフが各フレーズごとに歌詞を書いたという内容ですが、歌ってみるとなんだかそれっぽく感じるのが不思議です。  
また『クロスブレーム』は開発当時の広告によると、当初はマップを選択できるアクションゲームで、さらにキーボードとコントローラーポート2個を使うことで3人同時プレイができるという仕様も考えられていたようで、興味深いところ。です。



# アクション ゲーム名作選

面白いゲームを遊ぶことは素晴らしいことであり、それを人に薦めるのはその次に素晴らしいことである。などと言いつつ、本誌ライターが独断と私情で過去の名作を振り返るコーナー。

『スーパーマリオ』に  
クロスカウンター!!

アレックスキッドは、セガファンに愛されているキャラクターである。それは、間違いないと思う。その理由はいろいろあるだろうが、一番のポイントは、『スーパーマリオブラザーズ』（以下『スーパーマリオ』）に歯がゆい思いをしていたマークIIIユーザーのもとにセガが投入したキラータイトル『アレックスキッドのミラクルワールド』（以下

『ミラクルワールド』）の主人公だったという点が大きいだろう。この『ミラクルワールド』、『スーパーマリオ』へのカウンターがすさまじい。それはもう矢吹丈のクロスカウンターばりに。まず、ゲームスタートと同時にマリオが滑らかに横スクロールするのに比べ、アレックスキッドは下へと降りていく。マリオがジャンプでこぶしを突き上げてブロックを壊すように、アレックスキッドは左右にこぶしを突き出し（ブロッサ）で地味にブロックを破壊。動きが爽

やかなマリオに比べて、アレックスキッドは“ヌル”と動いてストレスにあふれる。スーパーキノコやファイアフラワーを現地調達するマリオに比べて、アレックスキッドはショップでもアイテムや乗り物をバウム（コインのようなもの）で購入。コンティニューも金で解決する（コマンド入力+400バウム消費してコンティニュー）スマートっぷりだ。

とまあ、ここまでダメっぷりを指摘するみたいになっているが、『ミラクルワールド』が面白くないのかって問われると「そんなことはない」と言おう。ただ、面白いのかって問われると「それほどでもない」ってなってしまうのだけ……。なぜこうなってしまうのかといえば、1に操作性、2に操作性、3、4がなくて、5にイライラすんだよ!! っとなる。特に、ジャンプの独特で繊細な操作感覚が、「あーもうっ!!」となる原因。ジャンプ中に着地点を修正しようと別方向にキーを押すと、過剰反応をしてくれるのだ。さらに「ウ

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD  
PUSH START BUTTON  
© SEGA 1986

セガを惚れ直す問題作!? セガ  
渾身のカウンターパンチを食らえ!  
Text=小川哲弥(メディア・ビュー)

## アレックスキッドの ミラクルワールド

MKIII  
■セガ・マークIII  
■セガ  
■1986年11月1日  
■5000円  
■CERO A(全年齢対象)

©SEGA



ゲーム開幕とともに下へ下へ。ステージ構成としてはプレイヤーを裏切り過ぎるほど裏切っているだろう

移植・復刻

PlayStation®Network『セガエイジスオンライン アレックスキッドのミラクルワールド』配信中・600円(税込)  
Xbox LIVE アーケード『セガクラシックコレクション』収録、配信中・800マイクロソフトポイント  
Wiiバーチャルコンソール『アレックスキッドのミラクルワールド』配信中・500Wiiポイント





問題のジャンケン。相手の出すジャンケンが見えるテレパシーボールというアイテムは必須。ないと完全に運の勝負!!

一定時間飛ぶことができるアイテム「サイコウオンド」。微妙なジャンプを回避するときはコレ



アイテムはショップで購入。ゲームシステムとしては割と最先端なものを取り入れていたのだ

小気味いい操作性が練り込まれたステージ。クリアの手段は比較的わかりやすいのだけど、それができるかのプレイヤースキルとのバランスが絶妙……『スーマリ』の魅力がこうだとする。すると、『ミラクルワールド』は、不安定なキャラを繊細に操作して、いやらしく配置された敵などを倒して進んでいく……となる。相反するように見えるが、面白さの肝の部分には相通じていると思う。ただ、『ミラクルワールド』のほうが、よりプレイヤーに負荷をかけるのだ。そして、『ミラクルワールド』で触れないわけにはいかない要素……ジャンケン。これが、『スーマ

リ』のひとつである乗り物に乗っても地味な動きをしないと速攻降る羽目になる……でも面白いんだ。これを伝えるには「人による」といってライターの仕事を放棄したくなるくらい難しい。

**ゲームをクリアしたいかならジャンケンだ!**

『リ』への最大のカウンター。ゲームってやればやるほどにうまくなり、効率的になっていく。でも、ジャンケンなんていうランダム要素があったら、いくら「ゲーム」がうまくなったとしても先に進むことができない。「攻略」なんて全く意味のないことになってしまう。でも、この理不尽さも「ゲーム」だとも思う。攻略するだけがゲームの楽しさじゃないじゃん……『ミラクルワールド』に出会ったからこう思うようになったのかもしれないけど。一応、相手の出すジャンケンが見えるようになるアイテムがある。相手のフェイントに反応できれば「テクニック」で勝てるので、アクションゲームの理不尽に落ち着く、とだけは触れておこう。

最後に、現代のプレイヤーが、『ミラクルワールド』をどう思うのか、すごく気になる。当時のマークIIIユーザーにとつての「出会い」みたいな感覚がわかってもらえるだろうか?

## 安全運転を強いられるアレクさん(冒険中)



スコパコサイクル。基本は安全運転になるのだけど、ステージによっては大胆な動きが必要。その場合はステージ構成を覚えよう

プチコプター。ブロックや敵は弾で破壊。雷や雲に当たるとミスとなるので注意



スイスイボート。弾を撃ちつつ海(川?)を進む。敵や障害物に当たると水中行き





メガドライブが生んだ  
稀代の名作アクションRPG

Text=小川哲弥(メディア・ビュー)

## ランドストーカー 皇帝の財宝



MD

- メガドライブ
- セガ
- 1992年10月30日
- 8700円
- CERO A(全年齢対象)

©SEGA

一度は投げ出す難易度  
それでも面白い？

『ランドストーカー』は、名作アクションRPGって評価だけど、本当にそうなのだろうか。もちろん、私は面白いと思っているし、プレイしているときはすごく楽しかった。でも、みんなそうなの？

まずは簡単に説明を。『ランドストーカー』はアクションRPG。DDS-520とよばれる独自の立体システムを使って表現された

疑似3Dフィールドが最大の特徴で、オブジェクトを使ったギミックなど、随所にフィールドの高低差が活用されています。ポリゴンという要素が浸透していなかった当時は、ここまで高低差を生かしたゲームはほとんどなかったと思います。ただし、操作性に難がね。クォータービューは定点で固定され、方向ボタンの斜め入力が移動の基本。メガドライブのコントロールドは斜め入力と相性がい



斜め上から見下ろすクォータービュー。斜めが基本の動きとなっている

カすぎて動かしにくい(他ハードユーザーからも羨望のまなざしを浴びる「ファイティングパッド6B」の発売は『ランドストーカー』の約3カ月後)。そこにフィールドのギミックや敵が絡んでくると相当な難易度になるのです。イライラが過ぎてパッドを投げた人がどれだけいることか……。その分、難しい操作を成功させたときの感動はひとしおになるんですけど。

相棒のフライデー(サッキュバス族120歳)や「やーっとおしまい」と言い出しそうな女性をボ



主人公ライルは、剣を振るって敵を倒すだけでなく、オブジェクトを持ち上げることもできる

スとする3人組など、個性的なキャラクターは魅力的ですが、経験値が導入されていないので、自分の「腕」が上がらないと一向に進まなくなるのもアクションが苦手なプレイヤーには鬼門となりますね。

ランドストーカーを  
受け入れたのは……

ゲームの難易度って、割とピンポイントで弱点になる要素だと思うのです。よく、「難しすぎるからクソゲー」なんて言われ方も



カーラ・グース・ズワムのドロンボの3人組。お約束な役割をきっちりこなす



キャラクターに経験値は設定されており、プレイヤーの腕とアイテム・装備の充実が強さとなる



## とにかく落ちる!



2歩後退することもあるけどね...

します。で、『ランドストーリーカー』は、難しすぎると思います。完全に主観ですけど。「いやいやステージ内に救済処置が」とか「ハートが0になってもエケエケの実を持っていけばフライデーが助けてくれる」とかいろいろありますけど、やっぱり難しすぎると思います。クリアするには、何度も落ち（ミスし）てトライ&エラーを繰り返す根気が絶対に必要だし。だから、万人にはおススメできない。でも、メガドライブユーザーには

おススメできる。声を大にして。選民意識だって言われたらそれまでですけど、それくらいユーザー同士の感覚が近かったと思うんですよ。お前なら挫折しないだろうって、無意味な確信があった。『ランドストーリーカー』がスーパーファミコンで発売されていたらどうだったのか? 販売本数は多くなっただろうけれど、「名作」になったかな? よし、これだけは言っておこう、『ランドストーリーカー』はメガドラが育てた（どやっ）。

大きさとデザインがベストなファイティングパッド6B。これを超えるパッドはない……と思う



## キミのフライデーは見つかったか!?

操作で一喜一憂する『ランドストーリーカー』。メガドライブの場合はコントロールパッドとファイティングパッド6B。Wiiのバーチャルコンソールで遊ぶ場合はWiiリモコン、クラシックコントローラから相棒を選ぶことになります。理不尽な操作性に共に立ち向かう大切な存在ですが、とにかくストレスの発散に使われがち……投げちゃだめですよ。





同人&インディーズゲームを  
応援する専門コーナー

# 同人

## ACTION GAMESIDE

4方向に重力を変えながら  
「ひな」をゴールへ導いてゆく、  
ひとクセもふたクセもある  
アクションゲームが登場!

Text=風のイオナ(FLOOR25)

### ひなのふわふわドリーム☆



- Windows 2000/XP/Vista/7
- ですのや☆
- 2012年12月 発表
- 1365円(ショップ委託価格)

©2012 ですのや☆ All rights reserved.

### 重力の移動を利用して進む 新感覚アクションゲーム!

見た目はかわいくてシンプルなジャンプ&ショットの2Dアクション、しかし実際にプレイしてみると奇想天外でアクロバティックなアクション&パズルゲーム! プレイしてこそ知ることができる斬新な一作をぜひ遊んでもらいたい! ということで今回は同人アクションゲームの新作『ひなのふわふわドリーム☆』を紹介しよう! 制作サークルのですのや☆さんはこれまでもコンスタントにオリジナル2Dアクションゲームをリリースし続けているサークルなので、ほかの作品もぜひ要チェックしてみてください。

さて、まずは本作のストーリーを紹介。夏休みにひなとその友達3人が海へと遊びに来ていたところ、誰かがひなを呼ぶ声が聞こえてくる。いつの間にか意識が遠くなり、気がつくとひなは不思議な世界。その不思議な世界を舞台に



一見シンプルな上下左右スクロールの2Dアクションゲームに見える。しかしその実態は……

ひなの夢冒険が始まる、というのが簡単なストーリーだ。ちなみに一見すると、かわいいキャラクターを全面に押し出し、ライト向けでカンタンな萌えゲー的な要素が感じられるが、意外にも中身はかなり歯応えのあるアクション要素とパズル要素と迷路探索要素が入り混じった骨のあるゲームだ。ナメてかかると間違いなく返り討ちにあうだろう。それでは次のページからはシステムの紹介をしつつ、本作の魅力に迫っていきましょう。



マップ内にある  
各種ギミックの  
解説だよ!



ステージ内にたくさん散らばってる  
この星を集めると何かいいことがあるかも……!



たどり着くとステージクリア。し  
かしひとつのステージにハートは1  
つだけじゃないぞ!



矢印の示す方向に重力を変更する。  
方向が決まってるものと、触れるた  
びに1方向ずつ変わるものがある



ステージとステージをつなぐ扉。ス  
テージ内に扉はいくつもあるので、  
つながりを覚えよう

地図の場所で方向キーの上を押す  
と今いる世界のマップが見渡せる。  
残念ながら取得はできない



重力移動を自分のものにして  
世界を自由に動き回ろう!

さて、本作で最も重要な重力変  
更。初プレイ時は多少戸惑ったけ  
ど、慣れてくると世界を上下左右  
にと自在に移動することができ、  
これがなかなか気持ちいい! 空  
中で落下中に重力変更すると、今  
度は別の方向に落下、また落下中  
に重力変更……なんてステージで  
は空中をアクロバットに移動して  
いくという面白さが味わえる。ま  
た、この重力変更はパズルの要素  
にも加担していて、それを意図的  
に取り入れたステージではしっか  
りと頭を悩ませられる。狭い地形  
の中を重力変更しながら道を切り  
開いていく面白さはファミコン時  
代に遊んだシンプルなパズルゲー  
ムを思い出す。

さて、ステージをクリアしてい  
くことでゲームが進行していく本  
作だが、ステージ内にある扉と扉  
のつながりがなかなか複雑で、ち  
よっと進んだだけで迷子になって



左写真は重力が上に、右写真は重力が右にある状態。左右の移動操作は  
キャラから見た方向ではなく、画面上で移動する方向に依存する

しまったかのような錯覚を覚える。  
しかし、これは制作者が、夢の世界  
へ迷い込んだゲームの主人公ひな  
と同じ気持ちになってももらいたい  
ことから、意図的にそうしている  
そう。扉同士でステージがつな  
がる点は『アトランチスの謎』を  
思い出させるし、そうしたレトロ  
テイストも含んだ『ひなのふわ  
わドリーム☆』を本誌読者に向け  
て自信を持ってオススメしたい!



## ひなと一緒に夢の中で一緒に 迷いながら遊んでほしいと思った



『ひなのふわふわドリーム☆』  
制作スタッフ  
ですのや☆

### ですNOインタビュー

ゆるふわなアクションパズルゲーム  
の面白さが光る本作。制作したで  
すのや☆の、ですNO氏に待望の  
初インタビューが実現!

Interview & Text=風のイオナ(FLOOR25)

作っていて一番しっくりくるジャンルが  
アクションパズルなんです

— ゲーム制作を始めたのはいつ頃ですか?  
ですNO 昔からゲームを作りたいと思って  
ツクールや『デザエモン』はたくさん触っ  
ていたのですが、本格的には大学のゲーム制作  
サークルに入ってからですね。その頃はゲー

ムは完成しませんでした。ゲームの作り方  
を知れたのがとても大きかったと思います。  
良い仲間とも巡り会えたし、ナイス理系大  
学! ですね。

— 同人で作品を発表していくことになった  
きっかけはありますか?

ですNO 『東方紅魔郷』の体験版に出会っ  
てから東方好きになりました。それで最初に公  
開した同人ゲームが東方二次創作の『まりさ  
とありす』なんです。同人で作品が発表でき  
たのは、プログラムや音楽を手伝ってくれた  
仲間ができたこと、自分のスキルがほどんど  
についたこと、『東方Project』という  
素敵な世界がそれらを結びつけてくれたのか  
などおもしろい。

— 東方がきっかけだったんですね! では  
サークルの立ち上げについて教えてください。  
ですNO 自分が好き勝手にやっていたことを  
友達に協力してもらっているスタイルなので、  
具体的にサークルを作るぞ! と立ち上げた  
わけではないんです。なので、毎回固定メン  
バーではない、かつ、全員がずっと動いてる  
ということはないですね。

— ですNOさんを中心として、作品ごとに  
協力してくれるスタッフさんで制作されてい  
るんですね。ちなみにですNOさんの好きな

2Dアクション、シ  
ューティングは?

ですNO この2ジ  
ャンルなら『マリオ  
シリーズ』と『R-Type』  
ですね。やっぱり『マ  
リオ』シリーズで脳  
が育てられているの  
で、自分の感覚がマ  
リオ基準であること  
はずっと揺るがない  
と思いますね。

— ですのや☆のアクションゲームは『マリ  
オ』シリーズが根底にありますもんね。

ですNO そうですね。『ひなのふわふわド  
リーム☆』では、重力の変わるゲームとして  
『スーパーマリオギャラクシー』や、それを基  
にした海外のフラッシュゲームを見て面白そ  
うだなと思っていました。自分なりのデザイ  
ンで重力変化のゲームを作りたいと、自然に  
考えていたのかもしれない。

— 重力が4方向に変化するというアイデア  
はどこから発想を得ましたか?

ですNO 最初はぼんやりと上下の地形を重  
力切り替えて進むパズルアクションを考えて  
いたように思います。横を追加したのはぶっ





飛んだ遊び方ができると思ったからでしょう。基本的に自分が遊びたいものを作ることが多いので、4方向重力でステージを作るのを悩みたかったのかなと思います。発想を得たという点では『スーパーマリオギャラクシー』の2D視点ステージが基ですね。それをそのまま作ろう！と思って作り始めたわけではないんですけどね。

——重力を切り替えるシステムがパズル要素を生んでると思います。こういったパズル要素は最初から狙っていたものですか？

**ですNO** 狙っています。最初からパズル要素を強める目的がありました。前作の『不思議な月の夜のとぼり』は、オーソドックスなアクションにしようとしてパズル要素を削ったので、今回はパズル成分が欲しかったのかもしれません。自分が一番作っててしっくり来るジャンルがパズルアクションなので。パズル要素は敬遠されがちな要素ではありますが、動きの中で自然とパズル要素が楽しめるようなものが作れたらいいなと思っています。

——純粋なアクションかと思ったらパズル要素が出てきたんで少し驚きました。あと、ステージのつながりがわかりにくいゲームですが、あえてそうしているんですか？

**ですNO** このゲームは、主人公のひなが夢

の中を迷うゲームなんです。なので、すぐに自由に行動はできない、どこに進むかわからないというのをプレイヤーの方にもお願いしています。ユーザーフレンドリーさとはかけ離れたゲームデザインなのですが、迷いながら何かのきっかけで夢の世界の広がりを感じたり、夢のつながりや先に進む方向などを見つけたときに、おおっ！と思ってもらえればいいな、と考えていました。ちなみに、ワールド、ステージには明示的に数字は振っていません。順序はなく、どれも並列な扱いです。それだと本当に何もわからないので、目印はつけてありますが……。

——やはりプレイヤーには迷ってもらうことを狙っていたんですね。ちなみに制作中、一番意識した点はどこですか？

**ですNO** ゆるふわ感ですね（真顔で）。ふわふわな夢の中であることを意識しています。ゲームのテンポも全体的にゆっくり、ひなのアクションもふわふわ、ひなの声もふわふわ。きっと遊んでくれた皆様はあー、ゆるふわだなーと幸せになっていたただけかなと。

——パズルの難易度に悩まされて僕はそれどころではなかったです（笑）。完成したゲームを客観的に見て、どう思われますか？

**ですNO** 大変でしたよね……。お疲れ様で

す。『不思議な月の夜のとぼり』と次回作予定の中間のお話のゲームとして作ったのですが、こういう妙なシステムでゲームを作ると、面白い部分を出し尽くしきってない感じはいつもあるので、これからのゲームにも生かしていければいいなと思っています。

——確かに実際に遊んでみてほしいゲームですよ。今後2D作品をメインに？

**ですNO** 自分の目標ジャンルがアクションRPGで、『イース』シリーズなどが好きなので、謎解きのあるアクションRPGをいつか作りたいですね。あとはホラーゲームを作りたいです……クク……。

——ですのや☆のアクションRPGもホラーゲームも期待していますよ！

**ですNO** 期待してください！ですのや☆は「誰にでも遊びやすい」かつ「たくさん遊んでくれた方も悲鳴をあげる」ゲームを目指しているの、アクションが苦手な方でも、触っていたらだいて、ちょっとがんばって打開する感覚を味わってほしいですね。今後も作りたいゲームはたくさんあるので、よろしくお願い致します！





# エトピ ACTION

for Action Gamer's Custom

エトピ  
アクション

「Vol.1」の次に前身誌の復刻号が「Vol.A」「Vol.B」と続き、『スーマリ2』で裏ステージを始めちゃった感が満載でしたが、ようやく「Vol.2」をお届けです！

（アクション  
楽園の  
住人たち）



山本：本誌編集長。別名恐ろしい子。『スーマリ』で雲のすり抜けができないう見た目は中高生。



みどり：本誌デザイナーで永遠の14歳。好きな動きは前転と三角飛びとワイヤーアクション。

## 読者のアクションゲームな日々！

山 ようやく、久しぶりの「アクションゲームサイド」最新号です！

み 「Vol.2」が出ると信じて投稿してくれたおハガキを読み倒していくわよー！

『バルガス』目当てにコンプリートした『カプコンアーケードキャビネット』

【静岡県／セガマイ】メガドラ生まれメガドラ育ちの元気な姉御、ブレイズ姐さん。跳び蹴りは青春の1ページ（山）



『ベア・ナックルII 死闘への鎮魂歌』

でなぜか『ブラックドラゴン』をやり込んでしまう自分。なんでや……。未知世界の見物が楽しすぎます。（高知県／MGU）

み 体験版は『ブラックドラゴン』のみ無料なのでやってみたら、本当に未知の世界で、私もついやり込んでしまったわー。新作感覚でつい次のステージが気になって進めちゃう。山 アクションゲームは特に「仮想散歩感」があると思う。

アクションゲームと言えば、ボスとの対決。緊張感でにじんだ手のひらの汗を、自分のズボンで拭いたんですよね。そして倒した時の脱力感は、たまらなかったですね。（兵庫県／もぐお）

み あーわかる！ 気づいたら手がビショビショになってるのよね。すごい集中力で！



【東京都／安藤正人】本誌の場合、「G2」「メガミ」「コンプ」よりは「ギャルズアイランド」寄りになることは明白です……。！（山）

【山形県／ボボロ谷口】伝説の際どい鎧で戦うコルクさん。復刻号「アクションゲームサイドVol.B」ではページ増量して2008年の特集を加筆再録しますのでよろしくね！（山）



『フォーセット アムール』





『改造町人シュビリンマン3』

【愛媛県／煮モノ】PlayStation®Networkで配信中なのでみんなも遊ぼう! (山)



『機装狼兵ガンハウンド EX』

【福島県／ブレんバスタ】前号「Vol.1」の特集は大反響でした! (山)



『龍村正』

【佐賀県／的野秀紀】刀を切り替えて戦い続けるのが激戦ばくて熱いよね (山)



『ファイターズヒストリー』シリーズ

【広島県／森本マイヤー】「大切なもの:彼女」の格ゲーキャラって何様なの? (み)



『メタルスラッグ』シリーズ

【愛知県／暁一穂】PS2版の「4」のフィオたんが特にお気に入りだとか (み)



『マドゥーラの翼』

【奈良県／テツミン】3DSバーチャルコンソール配信開始おめでたい! (み)

山 ゲームの大会になるともうこれ全身が汗タイダルウェーブです。

**最** 近、近所の中古屋でレトロソフトが投げ売りになり、レトロハードはほぼ姿を消しています。やはりレトロゲーは黄昏の夢なんですね。

(群馬県／けれどそ)

山 音楽や映画と違って、新ハードが出たらソフトに互換性のないことが多くて、復刻配信されたゲーム以外は過去作品が遊びづらくなっていく宿命にあるのが、ゲームが文化として後世に伝わりづらい理由のひとつですね。

み それでも過去の名作の一部がかるうじて現行ハードで配信されてるし、遊べるものは本気で遊んでいきたいよね。私も3DSにはバーチャルコンソールのソフトが満載よ!

**も** ともと苦手なこともあって、新しめのアクションゲームは、プレイしていませんが、本誌を読んで挑戦してみよう、な

どと思いました。『ロックマン』は『2』をもう少してクリアです。(神奈川県／新井規弘)

み おく本誌がキッカケでプレイ、嬉しい!

山 最近のゲームって、使うボタンも増えて、操作が難しそう……とおっしゃる方も根強くいるんだけど、実際に遊んでみたら80年代のアーケードとかのほうがよっぽど難しかったりしますよね。ひたすら挑戦あるのみ!

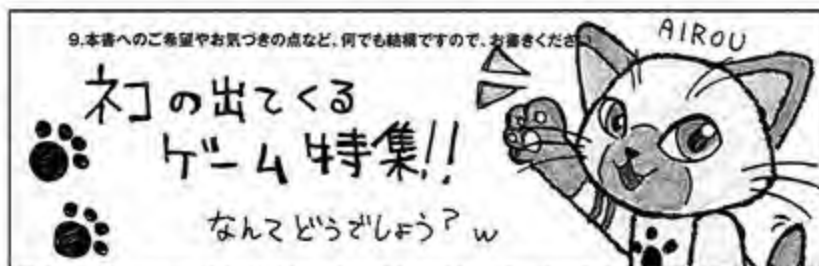




【山形県／ひろひろ】おにぎりは鍋でお米炊いてニギニギして作るんだよね。美味しそう！ちなみに土鍋でごはんを炊くと、ふっくらツヤツヤに炊きあがってとても美味しいのでお試しあれ～。(み)



【神奈川県／青野白】ペペログウのパタパタしているのは耳なのか手なのか羽なのか、わからないけどかわいい(山)



【神奈川県／みよん】なんと猫アクションゲーム特集、やっちゃいました！(P.99参照) いつかは犬ゲーム特集も……！(み)

**最** 近またPSPの『悪魔城ドラキュラX クロニクル』を遊んでいます。下手ですけど楽しいです。1つで3本のゲームが遊べるスバラシイソフトです。

(京都府／スモッキン)

**山** 見た目が2Dから3Dになって画面もワイドに広くなって見やすいという最強リメイクでしたね。しかしあのメインヒロイン、B A D ルートのほうが可愛くなって悲劇感より不覚にも先に萌えが来た人は正直に挙手しなさい。

**み** 燃えでも萌えでも構わないので、「今こんなゲーム遊んでるよー」的な投稿も、どしどし送ってきてね！

**仕** 事始めて遊ぶ時間がとれなくなって思った。それでも俺はゲームを愛していると云えるのだろうか。(石川県／HAL-1978)

**み** 仕事で忙しいと休日に遊ぶゲームが本当に贅沢で充実した気分を味わえて、むしろ溺愛できちゃうね。ゲーム時間は量より質！

**山** 社会に出ると仕事自体が「ゲーム時間をいかに効率よく捻出するか」というリアルタイムシミュレーションゲームになってきて、まるで仕事攻略タイムアタックになって、ゲームで鍛えた根性がここで生きてきますね。

**家** 族に白い目で見られながら肩身の狭い思いでゲームするお父さんを励ます企画等お願いします。(山口県／河本潤)

**山** 休日の午前中に掃除洗濯料理などの家事を全部やってあげたりすると、ご家族も「お父さんすごいなー」となって、就寝前くらいはゆつくりゲームさせてもらえるのでは……。

**み** お父さんが積極的に家事をこなして恋愛シミュレーション的に好感度を上げましょう。ウチは『アークロム』をクリアできないだけで家族に怒られるスパルタ環境を経験してるので、ゲームを遊ぶ時は自由に豊かで救われてないといけないと切実に思っているよ！

**M** SXのゲームも載せてくれているのが本当に嬉しい！

**山** 『メタルギア』に『クロスブレイン』とか。今こそMSXの名作を語るべき！

**み** 80年代パソコンゲームをもっと紹介してくださいというご意見、けっこう来てるね。

**マ** イナーでカルトなゲームとそれを作ったゲームメーカーの特集をお願いします。メガドラ、PCエンジン、スーパーファミ。

(千葉県／デンジパンチ)

**山** 80～90年代のゲームは力を入れたい！次号も期待しててねー！！

■ナイスゲームズ総集本は、いつごろ出るのでしょうか？(福島県／BRS138)

**山** 「ユーゲー」時代に企画会議に出てはつぶれてました。「ユーゲー」の総集編より売れないだろうって……。

**み** 「ナイスゲームズ」に載っていたインタビューの一部は、単行本「ゲーム職人 第0集」に再録されているので、こちらもよろしくね。

ご意見箱



ゲームサイドシリーズの電子版が  
「BOOK☆WALKER」で  
購入できるようになりました。  
PCやスマホからアクセスして  
ご利用ください。  
BOOKWALKER と検索!!



マイクロマガジン社 公式通販サイト MICRO MAGAZINE オンラインストア  
<http://micromagazine.net/shop/>

「シューティングゲームサイド」  
「アクションゲームサイド」  
「アドベンチャーゲームサイド」  
など、マイクロマガジン社発行物の  
電子版 (PDF) を販売中!  
お買い得な「製本版+電子版セット」  
も各号数量限定販売!  
マイクロマガジンコミックスの  
キャラクターグッズも販売中!



編集部Twitter、更新中!!  
@gameside



ほぼ毎日、更新中!! 無料のミニブログTwitterの  
編集部公式アカウントです。ゲームの話題や日常  
のつぶやきが満載。twitterに利用登録をしてい  
ない方でも、編集部の発言は誰でも自由に閲覧でき  
ます。お気軽にご覧ください!

GAMESIDE BOOKS 公式ページ  
<http://gameside.jp/>



ゲームサイド編集部では、ゲームの総合出版「ゲームサイドブ  
ックス」をお届けして参ります。最新号の発売情報、内容の試し読み (P  
DF形式) は、上記の公式サイトにて随時公開!  
また、メールマガジン「ゲームサイドひみつ情報」(無料/不定期発  
行) の登録 & 登録解除も、こちらのサイトから受け付けています。

おたより募集中!!

本誌の感想やリクエスト、イラストなど、  
郵便またはメールにて受け付けております。

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル 株式会社マイクロマガジン社  
ゲームサイド編集部「アクションゲームサイド」係

Mail : [gs@gameside.jp](mailto:gs@gameside.jp) URL : <http://gameside.jp/>



# フリープレイ

自由にプレイして  
自由にレビューする  
コラムコーナー

硬派ロボットアクション×  
美少女ゲーム。  
それは意外な妙味か  
ミスマッチの極北か!?

デデンデン!

■Windows7/Vista/XP ■One-Up  
■2013年2月22日 ■9240円(税込)  
■18禁作品(18才未満お断り)  
※アダルトゲーム  
©2013 Tech Arts

2Dアクションの新作に飢えている  
ならば、検索範囲を広げればいい。  
たとえば美少女ゲームの世界にも、  
注目すべき作品はある。

Text=富島宏樹(フリーライター)

作り込みの足りなさはあるが  
アクションとしては水準以上

18禁の要素さえ押さえていれば、  
あとは比較的自由なストーリーや  
ゲームデザインが許容される、美  
少女ゲームという市場。アドベン  
チャーゲームが大半を占めるとは  
いえ、その懐の深さゆえに、高い  
ゲーム性を模索したタイトルも時  
に見られる。『デデンデン!』も、  
そんな気骨あふれる一本だ。よい  
子とよい大人のゲーム誌である本  
誌の性質上、画面写真もパッケ  
ジも掲載は控えるが、その中身は

今や家庭用ゲーム機やアーケード  
でも少なくなった、本格2Dロボ  
ットアクションである。

ゲームの構成としては、いかに  
も美少女ゲームと思わせる会話し  
のアドベンチャーパートと、アク  
ションパートが混在したもの。ア  
クションパートは軽いノリで進む  
アドベンチャーパートから一転、  
鉄と硝煙のにおい以外は漂わない  
ほどに、硬派なものとなっている。  
その雰囲気としては『重装機兵  
ヴァルケン』などが近いだろうか。  
メインとサブ武器と近接攻撃、さ  
らに攻撃を防ぐシールドをも駆使

するシステムは、実に本格的。加  
えて高速移動のダッシュが小気味  
よく、スピーディかつ爽快感の高  
いプレイ感覚は、本当に美少女ゲ  
ームなのかと思わせるほどだ。巨  
大ボスやメカの重みを感じさせる  
動き、荒廃した街の描き込みなど  
も、とんでもない手間と情熱がか  
けられていることは一目瞭然。思  
わず全力の褒め言葉として「力の  
入れどころ、完全に間違ってる!」  
と、笑顔で言いたくなる。

惜しむらくは、ステージ数が8  
つと決して多くないこと。アイテ  
ムを集めて武器の開発や外装を強  
化する楽しみはあるが、それを含  
めてもポリリウム不足は否めない。  
せっかくロボットアクションとし  
ての土台は水準以上なのだから、  
そこから深く遊び込めるだけの上  
乗せが欲しかった……というのが  
正直な感想だ。とはいえ、本作を  
発売したOne-Upはこれが処女  
作。さらなるパワーアップを果た  
した続編や、完全新作アクション  
に期待せずにはいられない。

## ゲームブランド解説 “遊べるゲーム”を追求する系譜の新顔

本作を発売したOne-Upは、テックアーツと  
いう美少女ゲーム市場では老舗のメーカーが  
設立した新ブランド。その姉妹ブランド“牛乳  
戦車”は、これまた美少女ゲームでは非常に珍  
しいベルトスクロールアクション『最強御主人  
様! -Mighty My Master-』を発売。高い爽快感  
と、コマンド入力などによるメイド(CPU)

との疑似協力プレイを実現し、プレイヤーの度  
肝を抜いた経歴がある。こちらもアクションゲ  
ーム好きなら、ぜひ一度は手に取ってもらいた  
い作品だ。姉妹ブランドでの開発という下地が  
あったからこそ、『デデンデン!』は処女作とは思  
えない、アクションゲームのツボを押さえた  
作品となったと言える。



**山本悠作** やまもと・ゆうさく(編集部)

『悪魔城ドラキュラ 奪われた刻印』を遊び直します。石の拳で攻撃する印術を両手(YとRに設定)に装備して魔物をオラオラ殴るのが痛快で楽しい。こういうプレイヤーの攻撃エフェクトがド派手な2Dアクションでもっと遊びたい!

**高橋みどり** たかはし・みどり(デザイナー)

日本のゲーセン文化の海外ドキュメンタリー映画「100 Yen: The Japanese Arcade Experience」の、製作資金寄付特典のDVDが届いたので観たりする、しがないゲーオタ女子。情熱面でもガイジンに負けぬようがんばらねばー。

**ジストリアス** じすとリアス(フリーライター)

Wii Uのバーチャルコンソールが本格的に始動したなか、ひとりWiiのバーチャルコンソールでラインナップを更新するネオジオに男を見た。頑張りSNKブレイモア! 『戦国伝承2001』まで配信した以上、どこまでも付いていくよ!

**糸井賢一** いとい・けんいち(フリーライター)

ここ数カ月、他社さんのお仕事で地殻、深海魚とダイオウイカ、恐竜を勉強し、それぞれの第一人者さんとお話をさせてもらった。皆さん、それなりにご年配なんだけど元気はつらつ。“好き”に関わっている人は、いつまでも若い!

**卯月 鮎** うづき・あゆ(フリーライター)

熱川バナナワニ園へ。行く前はリアル「ワニワニパニック」だ! とはいやいやいたが、実際ワニはほとんど動かず。周りの不倫らしきカップルとまったりする。ちなみにワニのゲームといえば「クロック」 パウパウアイランド。

**msm5232** エムエスエムゴーニーサンニー(フリーライター)

最近X68kで『サバッシュ』を始めました。広大なフィールドを夜な夜なチマチマ進めるのが非常に楽しいです。今マラメイヤ地方まで来ました。サージは長女のシャフルナースにしたのですが逐一金品を要求してくるので辛い。

**小川哲弥** おがわ・てつや(メディア・ビュー)

取り留めのない話なのは重々承知しているんですよ。どうでもいい話です。でも、言っておきたいことってあるじゃないですか。だから、はっきりと書いておきたい……川背さんは、ポリゴンじゃあないんだよね!!

**風のイオナ** かぜのいおな(FLOOR25)

子どもの頃に遊んだシリーズの新作が出るのは嬉しいもんですね。3DS版『忍者じゃじゃ丸くん』は原稿執筆のことを忘れるくらい、遊んじやいました。2Dアクションゲームの面白さは何年経っても色あせない。それを再認識しました!

**曲輪 縫** くるわ・ぬい(STUDIO-M)

二人のスネークと雷電、それにサムやブレードウルフ。『メタルギア』シリーズの主人公で誰が一番好きかと訊かれたらソリッドと答えそうな筆者です。彼が主人公の正史作品、FMGの完全リメイクだと物凄く喜びます(笑)。

**塩田信之** しおだ・のぶゆき(フリーライター)

某誌で「ガルパン」の記事も書いています。戦車いいよね戦車、と編集長に詰め寄って「虫けら戦車」を担当させていただきました。そういえば昔ナムコの『アサルト』好きだったなあ。三半規管弱いから酔うけど休んでは遊んでた。

**柴原みちる&船越崇志** しばはら・みちる&ふなこし・たかし(STUDIO-M)

『ドラゴンズクラウン』を含めたヴァニラウェアの作品は、どれもキレイなビジュアルで見ているだけでも楽しいです。『碎魂』もダウンロードコンテンツながらプレイし応えあり。現代らしいアクションが増えてきて今後が楽しみです。

**芹澤正芳** せりざわ・まさよし(武蔵野プロ)

今回は高校時代の思い出『戦国伝承2』を書かせてもらいました。もう20年近く前の出来事……。それはそうと、WiiのバーチャルコンソールはNEOGEOのタイトルが2013年になっても地味に増えているのがうれしいですねえ。

**高岡昌己** たかおか・まさみ(フリーライター)

「猫アクション!!!」記事でモデルを務めた我が家のモル(13歳ノ♀)とレッティ(9カ月ノ♀)。追いかけてこたは空間やオブジェの使い方に驚かされることがある。それはまるで上級者の模範プレイだ。あ、すいません、親バカです。

**巽 吟子** たつみ・ぎんこ(フリーライター)

自分の周りの観察ですが、小学生女子には『フルキューレの冒険』『マドゥーラの翼』『レイラ』のような「格好良い女性が先陣切って戦う」アクションゲームがウケていたかと、最近思い出してたりします。

**多根清史** たね・きよし(フリーライター)

「オトナアニメ」スーパーバイザー/フリーライター。新刊「超ファミコン」が発売中です。いつものクソゲーハンター3人がファミコンハンターにチェンジしてファミコン30周年を全力で祝ってますので、よろしくお願いします!

**多摩川かせんじき** たまがわ・かせんじき(武蔵野プロ)

おれはレアアイテム探索がしたいんじやー! ということで『テラリア』プレイしてます。まだ手探り状態ですが、なかなか面白そうな予感。とりあえず気ままにホリススんで、宝箱探索にいそしんでおります。

**富島宏樹** とみしま・ひろき(フリーライター)

PCのアクションといえば、社会人なりたての頃に会社の先輩が教えてくれた『バルドフォース』を思い出します。美少女ゲームと見せかけて、こういう本格的なアクションをさらりと遊ぶのが大人なのか……と変な感心をした覚えが。

**鳥辺野 九** とりべの・きゅう(フリーライター)

お菓子をすくうクレーンゲームがどうにもやめられないんです。お菓子の川が流れて、クレーンでそれをすくってコイン落としゲームの要領でお菓子を出口に落とす。300円ぶっ込んで獲得したチロルチョコは涙の味がします。

**hally** ハリー(VORC)

「D.C.〜ダ・カーポ〜」公式チップチューンアレンジCD「D.C.S.F.-COMPUTER WORLD-」と、コスプレアイドルユニットSuperDollsのデビュー作「アジアの変身」にそれぞれ1曲提供しています。ミュージシャンとしての告知でした!

**VHS** フイエイチエス(フリーライター)

祝2号! なかなか店頭にはばさず本屋を探し回った「ユーズド・ゲームズ」2号を思い出す。『真・女神転生M』に備えSS版『ソウルハッカーズ』をクリアしたので次は『ドラゴンズクラウン』に備えSS版『プリンセスクラウン』です。

**箭本進一** やもと・しんいち(フリーライター)

海外アクションを遊ぶ。協力TPS『Warframe』、お掃除アクション『Dustforce』、ステルスアクション『Gunpoint』など秀作が多い。単行本「超ファミコン」発売中! いつもの3人でレビューなど352Pのボリュームです。



レッティ(9カ月ノ♀)  
撮影:高岡昌己



# 【ゲームサイドブックス バックナンバーのお知らせ】



シューティングゲームサイド Vol.0  
2011年11月30日発売(税込)  
A5判/ISBN978-4-89637-378-3

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号  
シューティングゲーム関連記事を収録。  
ナムコ・アーケードSTG  
「ナスカの地上絵 誕生秘話」  
・グラディウスの宇宙07改  
・ダライアスの深層EXTRA VERSION



シューティングゲームサイド Vol.1  
2010年10月17日発売(税込)  
A5判/ISBN978-4-89637-348-6

・ダライアスバーストAC  
・ライジング/エイティングSTGの軌跡  
・ハドソンSTG キャラバン戦士の記憶  
・同人STG座談会  
・スペースインベーダー インフィニティゾーン  
・ゲーム音楽:ベイススケイプ



シューティングゲームサイド Vol.2  
2011年6月30日発売(税込)  
A5判/ISBN978-4-89637-365-3

・グラディウスの軌跡  
・開発者トークショー誌上再録  
・ダライアスバーストAC  
・ZUNTATAシューティング音楽史  
・SNKシューティングの記憶  
・ゲーム音楽:藤田晴美



シューティングゲームサイド Vol.3  
2011年6月24日発売(税込)  
A5判/ISBN978-4-89637-371-4

・ギャラガ30周年とUGSF構想  
・魔女っ子シューティング特集  
・エスカス  
・星霜鋼機ストラニア  
・ゲーム音楽:k.h.d.n.  
・ゲーム音楽:古川もとあき



シューティングゲームサイド Vol.4  
2012年11月16日発売(税込)  
A5判/ISBN978-4-89637-384-4

・東亜プラン特集  
・上村建也&弓削雅稔インタビュー  
・鋼鉄帝国 開発秘話  
・PixelJunk サイドスクローラー  
・ゲーム音楽:慶野由利子  
・ゲーム音楽:葉山宏治



シューティングゲームサイド Vol.5  
2012年11月16日発売(税込)  
A5判/ISBN978-4-89637-389-9

・サンダーフォース特集  
・ダライアスバーストSP  
・ワイルドガンズ 開発秘話  
・オーバーホライゾン 開発秘話  
・ゲーム音楽:慶野由利子  
・ゲーム音楽:国本剛章



シューティングゲームサイド Vol.6  
2013年6月20日発売(税込)  
A5判/ISBN978-4-89637-410-0

・ドラゴンスピリット 25周年記念特集  
・ゼビウス30周年トリビュートアルバム  
・ギンガフォース  
・DODONPACHI MAXIMUM  
・Super Chain Crusher Horizon  
・ゲーム音楽:山中季哉



シューティングゲームサイド Vol.7  
2013年5月27日発売(税込)  
A5判/ISBN978-4-89637-419-3

・ギャラクシアンを作った男たち  
・VECTROS/小倉久佳作画制作所  
・カラドリウス・VRITRA  
・GUN FRONTIER/METAL BLACK/  
DINO REX トークショーレポート  
・ゲーム音楽:斎藤康仁



アクションゲームサイド Vol.0  
2012年12月28日発売(税込)  
A5判/ISBN978-4-89637-407-0

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号  
・ロックマン シリーズ特集  
・ナムコ・アーケードアクション  
・アクションゲーム名作選  
・レトロポリタン美術館  
・セガ道



アクションゲームサイド Vol.1  
2013年12月28日発売(税込)  
A5判/ISBN978-4-89637-416-2

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号  
・悪魔城ドラキュラ シリーズ特集  
・今こそ誇れ!! メガドライブ  
・ゲームヒロイン グラフィティ  
・マドゥーラの翼&トモちゃん  
・死霊戦線・フォーセット アムール



アクションゲームサイド Vol.2  
2012年12月28日発売(税込)  
A5判/ISBN978-4-89637-402-5

・ワルキューレの冒険・伝説・栄光  
・マリオブラザーズ シリーズ  
・機装獵兵ガンハウンドEX  
・閃乱カグラ Burst・紅蓮の少女達  
・LA-MULANA(ラ・ムラーナ)  
・コード・オブ・プリンセス



アドベンチャーゲームサイド Vol.0  
2013年12月30日発売(税込)  
A5判/ISBN978-4-89637-426-1

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号  
・デッド・ゾーン&リップルアイランド  
・アイドル八犬伝 制作者インタビュー  
・竹本泉ゲーム特集  
・美少女ノベルゲーム読解講座  
・ノスタルジア1907 幻のシナリオ

## 【バックナンバー購入方法】

●amazonなど、ネット通販のご利用 各ネット通販サイトにアクセスの上、利用規約に沿って、ご利用ください。

●お近くの書店でのお取り寄せ

①お近くの書店にて、書店員さんに「本の注文」をご相談ください。②「購入したい本書の名前と号数(例:シューティングゲームサイドVol.0)」「購入したい冊数」「お客様の住所・氏名・電話番号」を、書店員さんにお伝えください。③書店に本誌が届くまでの日数は、書店や地域によって異なります。ご注文の際に書店にご確認ください。



## 【ゲームサイドブックス有力取扱店一覧】

毎号、本誌を入荷いただいているお店です。一部のお店では、バックナンバーのお取り扱いも頂いております。  
在庫状況は各店に、ご相談ください。

### 【書店】

TSUTAYA サーモンパーク店	北海道千歳市東郊1-4-1-3
ジュンク堂書店 盛岡店	岩手県盛岡市大通2-8-14 MOSSビル3F・4F
ミライア 本荘店	秋田県由利本荘市東梵天257
まつもと書店 ラッキー店	秋田県横手市十文字町仁井田東22-1
北真堂 天童店	山形県天童市北久野本2-4-6
サンライズ 御幸ヶ原店	栃木県宇都宮市御幸ヶ原町59-11
ジュンク堂書店 高崎店	群馬県高崎市八島町46-1 高崎ビブレ6・7F
芳林堂書店 所沢駅ビル店	埼玉県所沢市日吉町1-11 所沢ステーションビル2F
竹島書店 草加店	埼玉県草加市西町976-1
宮脇書店 行田持田店	埼玉県行田市持田964-1
COMIC ZIN 秋葉原店	東京都千代田区外神田1-11-7 高和秋葉原ビル
書泉ブックタワー	東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
有隣堂 ヨドバシAKIBA店	東京都千代田区神田花岡町1-1 ヨドバシAKIBAビル7階
書泉ブックマート	東京都千代田区神田神保町1-21-6
くまざわ書店 コミックランドビーワングランデュオ蒲田店	東京都大田区蒲田5-13-1 東館6F
紀伊國屋書店 新宿南店	東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2 タカシマヤタイムズスクエア
紀伊國屋書店 新宿本店 Comic&DVD フォレスト	東京都新宿区新宿3-17-7
芳林堂書店 高田馬場店	東京都新宿区高田馬場 1-26-5 FIビル3・4・5F
芳林堂書店 コミックプラザ店	東京都豊島区西池袋1-18-2 藤久ビル西1号館B1
ジュンク堂書店 池袋本店	東京都豊島区南池袋2-15-5
真光書店 本店	東京都調布市布田1-36-8
まんが王 八王子店	東京都八王子市東町1-10 グランデハイツ1F
有隣堂 コミック王国横浜駅西口店	神奈川県横浜市西区南幸1-4-B1F
有隣堂 センター南駅店	神奈川県横浜市都筑区茅ヶ崎中央1-1 (市営地下鉄センター南駅構内3F)
文教堂書店 鶴ヶ峰店	神奈川県横浜市旭区鶴ヶ峰2-30
BOOKSなかだ 本店 コミックラボ	富山県富山市掛尾町180-1
島田書店 花みずき店	静岡県島田市旗指488-1
三洋堂書店 上前津店	愛知県名古屋市中区大須3-10-16
ヴィレッジヴァンガード イオン扶桑店	愛知県丹羽郡扶桑町南山名高塚5-1 イオン扶桑SC2F
宮脇書店 千里丘店	大阪府摂津市千里丘東3-7-27ブランドール千里丘1F
明屋書店 下関長府店	山口県下関市才川2-12-7
ブックイン高知	高知県高知市旭駅前町18
喜久屋書店 小倉店	福岡県北九州市小倉北区京町3-1-1 セントシティ北九州AIM9F
クエスト 小倉本店	福岡県北九州市小倉北区馬借1-4-7
ジュンク堂書店 福岡店	福岡県福岡市中央区天神1-10-13メディアモール天神1~4F
福家書店 福岡店	福岡県福岡市中央区天神1-11-11天神コアビルB1
フタバ図書 TERA福岡東店	福岡県糟屋郡粕屋町大字酒殿字老ノ木192-1-2001 イオンモール福岡ルクル2F
紀伊國屋書店 佐賀店	佐賀県佐賀市兵庫町兵庫北土地地区画整理地内22街区 ゆめタウン佐賀2F
ヴィレッジヴァンガード 熊本パルコ店	熊本県熊本市手取本町5-1 熊本パルコ9F
ジュンク堂書店 大分店	大分県大分市中央町1-2-7大分フォーラス8F
ひょうたん書店	鹿児島県鹿児島市西田2-8-7

### 【ゲーム専門店】

スーパーポテト 秋葉原店	東京都千代田区外神田1-11-2 北林ビル3F/4F/5F
トレーダー4号店・カオス館	東京都千代田区外神田3-14-8
レトロゲーム フレンズ	東京都千代田区外神田6-14-13 ゆで太郎外神田ビル2階3階
ファミコンショップ マリオ新橋店	東京都港区新橋2-16-1 ニュー新橋ビル3階 346号
ゲーム探偵団	大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-6
ファミックス 吉塚店	福岡県福岡市博多区吉塚本町2-49

### 【ゲームセンター】

ナッゲーミュージアム	東京都千代田区神田佐久間町2-13城之内ビル1F
高田馬場ゲーセン・ミカド	東京都新宿区高田馬場4-5-10 オアシスプラザビル1F・2F

※店舗様へ……有力取扱店掲載希望の際は、弊社販売営業部 03-3206-1641 までご連絡ください。



## ■ 編集後記

去年9月の「アクションゲームサイドVol.1」に続いて総集編「Vol.A」「Vol.B」を作って、ようやく10カ月ぶりに最新号「Vol.2」を作ることができました。表紙を飾るのは、日本が世界に誇るゲーム『メタルギア』！ ちなみに2013年も半分終わった今、個人的に今年一番遊んだアクションゲームは『メタルギア ライジング』でした。斬撃アクションで敵を刀で斬るわけですが、これが超絶に気分爽快！ ゲームの中で大暴れして、日常生活のストレスを解消。休み明けには前向きな気持ちになれるという、ゲームって、極めて平和的娯楽であると、再認識した次第です。さて、次号ですが「シューティングゲームサイド」→「アクションゲームサイド」と来ましたので、次は8月上旬に「アドベンチャーゲームサイド Vol.1」を予定しています。応援をいただけるかぎり、ゲームサイドを続けて行く覚悟です。ご期待ください。（山本）

## ライター募集中！

編集部では本誌の原稿を書いて頂けるライターを募集しております。

### ■応募要項■

編集やライターなど実務経験のある方や編集知識に優れた方はもちろんのこと、実力次第では未経験者や兼業ライターも歓迎致します。

#### <必要書類>

- ①履歴書（PCのメールアドレスを必ず明記）
  - ②自由課題（ゲームの紹介文やコラム、企画原稿など。形式は自由）
- ※経験者の方は雑誌・書籍・WEB等に掲載された記事のコピーを同封。  
※募集はPCとネット環境をお持ちの方に限ります。  
必要書類を「ゲームサイド編集部ライター応募」係宛に郵送後、  
**gs@gameside.jp**まで書類発送完了の旨メールでご連絡ください。  
応募から2カ月が過ぎても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。

## 著作物の扱いと引用についての基本方針

※本書に引用されているゲームタイトル及びすべての画像は、各著作権者の登録商標及び著作物となります。

※弊誌ではゲーム紹介記事におきましては著作権者であるメーカー各社協力のもと、画面写真及び図版を掲載しております。

※一部の批評記事・研究記事・評論記事におきましては著作権法第三十二条「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない。」の見解に基づき、ゲーム文化の批評・研究を目的として必要最小限（1枚）の写真及び図版を出所及び出典（発売年、発売当時の発売元等）表記の上、引用し掲載致しております。

ご理解の程、宜しくお願い申し上げます。

# アクションゲームガイド Action GAMESIDE

アクションゲームサイド Vol.2 ※電子版  
2013年7月4日 初版発行

## STAFF

●発行・編集人 武内静夫

●編集 山本悠作（ゲームサイド編集部）

●編集補助・記事 ジストリアス

### ●記事

糸井賢一  
卯月 鮎  
msm5232  
小川哲弥（メディア・ビュー）  
風のイオナ（FLOOR25）  
木野友一（STUDIO-M）  
曲輪 縫（STUDIO-M）  
塩田信之  
柴原みちる（STUDIO-M）  
芹澤正芳（武蔵野プロ）

高岡昌己  
巽 吟子  
多根清史  
多摩川かせんじき（武蔵野プロ）  
富島宏樹  
鳥辺野 丸  
hally（VORC）  
VHS  
船越崇志（STUDIO-M）  
箭本進一

### ●イラスト

波多野ユウスケ

### ●記事協力

斉藤康仁  
特定非営利活動法人ゲーム保存協会  
情報要塞 松原圭吾  
マイコン&ゲーム BEEP  
Wiz

### ●タイトルロゴ&表紙&本文デザイン

高橋みどり（マイクロハウス）

### ●本文デザイン

横尾清隆（マイクロハウス）  
今井優美（マイクロハウス）

### ●Special Thanks

特定非営利活動法人 ゲーム保存協会 Game Preservation Society



<http://www.gamepres.org/>

### ●発行

株式会社マイクロマガジン社  
URL <http://micromagazine.net/>  
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル  
TEL 03-3206-1641 FAX 03-3551-1208（販売営業部）  
TEL 03-3551-9569 FAX 03-3551-6146（編集部）

©2013 MICRO MAGAZINE Printed in Japan

本書の無断転載は、著作権法上の例外を除き、禁じられています。  
本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。  
また各メーカーへのお問い合わせもご遠慮くださるよう、お願い申し上げます。



# 読者プレゼント

本誌をご購読いただきました皆様に  
プレゼントをご用意しました! 奮ってご応募ください。

応募〆切  
2013年  
8月26日  
当日消印有効

<p>1 「メタルギア サーガ」を体験せよ プレイステーション 3用ソフト <b>METAL GEAR SOLID THE LEGACY COLLECTION</b> コナミデジタル エンタテインメント 提供</p>  <p>1 名様</p>	<p>2 アーケード音楽があり候 音楽CD <b>Arcade Disc In JALECO -ACTION-</b> シティコネクション 提供</p>  <p>1 名様</p>	<p>3 僕らは目指した Tengurila 音楽CD <b>暴れん坊天狗音楽集 -Rom Cassette Disc In MELDAC-</b> シティコネクション 提供</p>  <p>1 名様</p>	<p>4 原点をプレイしよう スーパーファミコン用ソフト(USED) <b>海腹川背</b> 編集部提供</p>  <p>1 名様</p>
<p>5 「Vol.1」で紹介した『EX』の原点 Windows用ソフト <b>機装獵兵ガンハウンド</b> 編集部提供</p>  <p>1 名様</p>	<p>6 祝・メガドライブ25周年! メガドライブ用ソフト(USED) <b>アクションゲーム 詰め合わせセット</b> 編集部提供</p>  <p>2 名様</p>	<p>7 ゲーム青春小説 単行本 <b>放課後、ゲームセンターで —電子の精たちに捧ぐ—</b> 著: 箭本進一 編集部提供</p>  <p>2 名様</p>	<p>8 次号もよろしくお願ひします <b>全国共通図書カード 1000円</b> 編集部提供</p>  <p>1 名様</p>

## 応募方法

官製ハガキに、住所・氏名と下記のアンケートの回答をご記入のうえ、  
下記の宛先までお送りください。  
プレゼント当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。  
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル  
マイクロマガジン社 ゲームサイド編集部 アクションゲームサイド Vol.2 アンケート係

### ①ご希望のプレゼント品の番号

### ②本書をどこで知りましたか?(1つだけ、お選びください)

1. 書店で見て
2. 人に勧められて
3. ニュースサイト、個人サイト、SNS
4. Twitter
5. 弊社の公式サイト・ブログ
6. 弊社メールマガジン

### ③本書を買った動機は何ですか?(複数回答可)

- A. 表紙が気に入ったから
- B. [ ]の記事が載っていたから(※ページをご記入ください)
- C. 「シューティングゲームサイド」「アクションゲームサイド」  
「アドベンチャーゲームサイド」または「ゲームサイド」も  
読んでいたから
- D. 試しに買ってみた

### ④本書を読んだ感想を、下記の項目からお選びください

- ・表紙デザイン (非常に良い 普通 悪い 非常に悪い)
- ・本の大きさ (ちょうどいい 小さすぎる)
- ・記事内容 (非常に良い 普通 悪い 非常に悪い)
- ・価格 (高い 普通 安い)
- ・ページ数 (多い ちょうどいい 物足りない)

- ⑤面白かった記事、不満があった記事のページ数を、  
それぞれ3つまでご記入ください  
また、その理由などありましたらご記入ください

### ⑥特集してほしいゲームをご記入ください(1つだけ)

### ⑦特集してほしいメーカーをご記入ください(1社だけ)

### ⑧最もゲームを遊ぶのは、どの環境ですか? (複数回答可)

- ・アーケード ・Wii U ・Wii ・3DS ・DS ・PlayStation 3
- ・PS Vita ・PSP ・Xbox 360 ・その他レトロゲーム機
- ・iPhone/iPad/iPod touch ・Android ・携帯電話
- ・PC ・ブラウザゲーム ・同人ゲーム

### ⑨本書へのご希望やお気づきの点など、何でも結構ですので、 お書きください





# METAL GEAR RISING

REVENGEANCE

GAMESIDE BOOKS  
ゲームサイドブックス

© Konami Digital Entertainment Developed by PlatinumGames Inc.